Komputer ŚWIAT GRY

www.ksgry.pl

TWÓJ KOMPLETNY PRZEWODNIK PO ŚWIECIE GIER

TYLKO 6,90 w tym 7% VAT

DWIE PEŁNE WERSJE PO POLSKU!

» Port Royale 2 HIT!

» Wielka Encyklopedia GIER 2005 Pocket

TESTY 13 nowości i 13 reedycji

POMOC dziesiątki tajnych kodów

RYNEK najniższe ceny gier

HIT MIESIĄCA!

CODENAME: PANZERS FAZA DRUGA

» OLBRZYMI TEST

» WYCZERPUJĄCY PORADNIK

TAJNE CELE WSZYSTKICH MISJI!

nr 10/2005 • październik
ISSN 1507 5621 indeks 353 957
9 771507 562506 10

TESTUJEMY

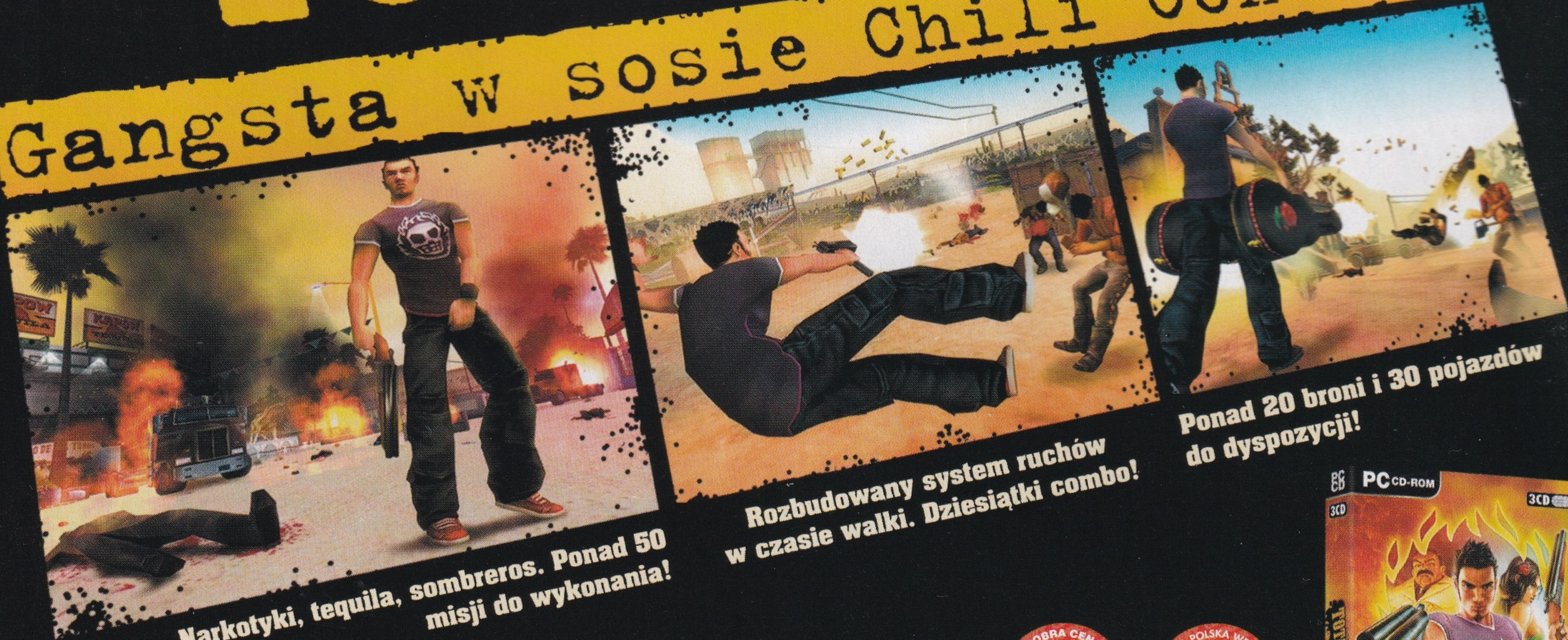
- » Chris Sawyer's Locomotion
- » Fantastic 4
- » Grand Prix 4
- » GTR: FIA GT Racing Game
- » MetalHeart: Bunt replikantów
- » The Settlers Dziedzictwo królów Misje dodatkowe

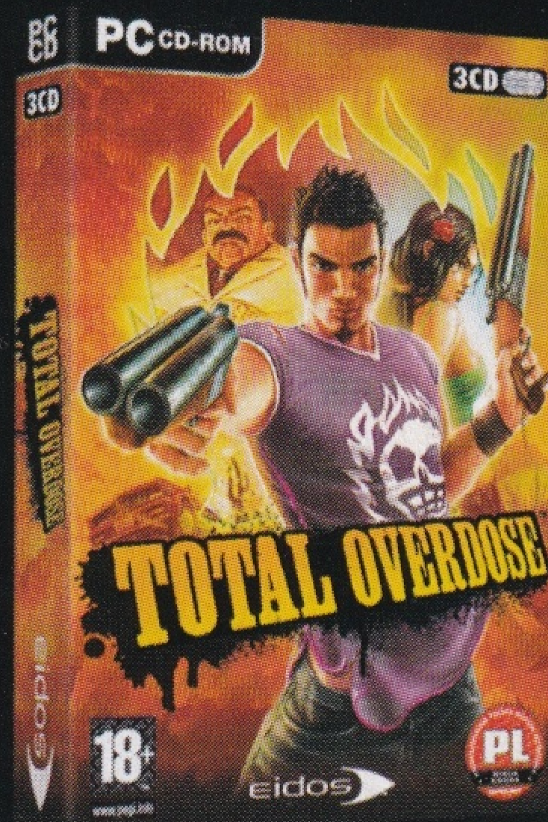
PRZEGLĄD GADŻETÓW DO PECETA

Genialne, zwariowane i takie sobie



TOTAL OVERDOSE™





W SPRZEDAŻY
JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

www.totaloverdose.com eidos DEADLINE GAMES



PlayStation 2

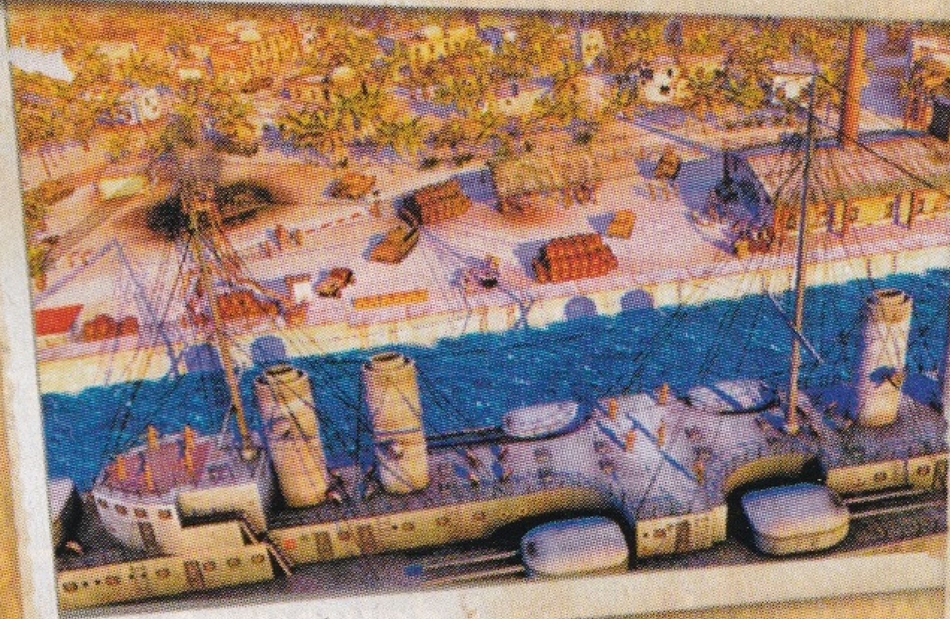
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

3CD

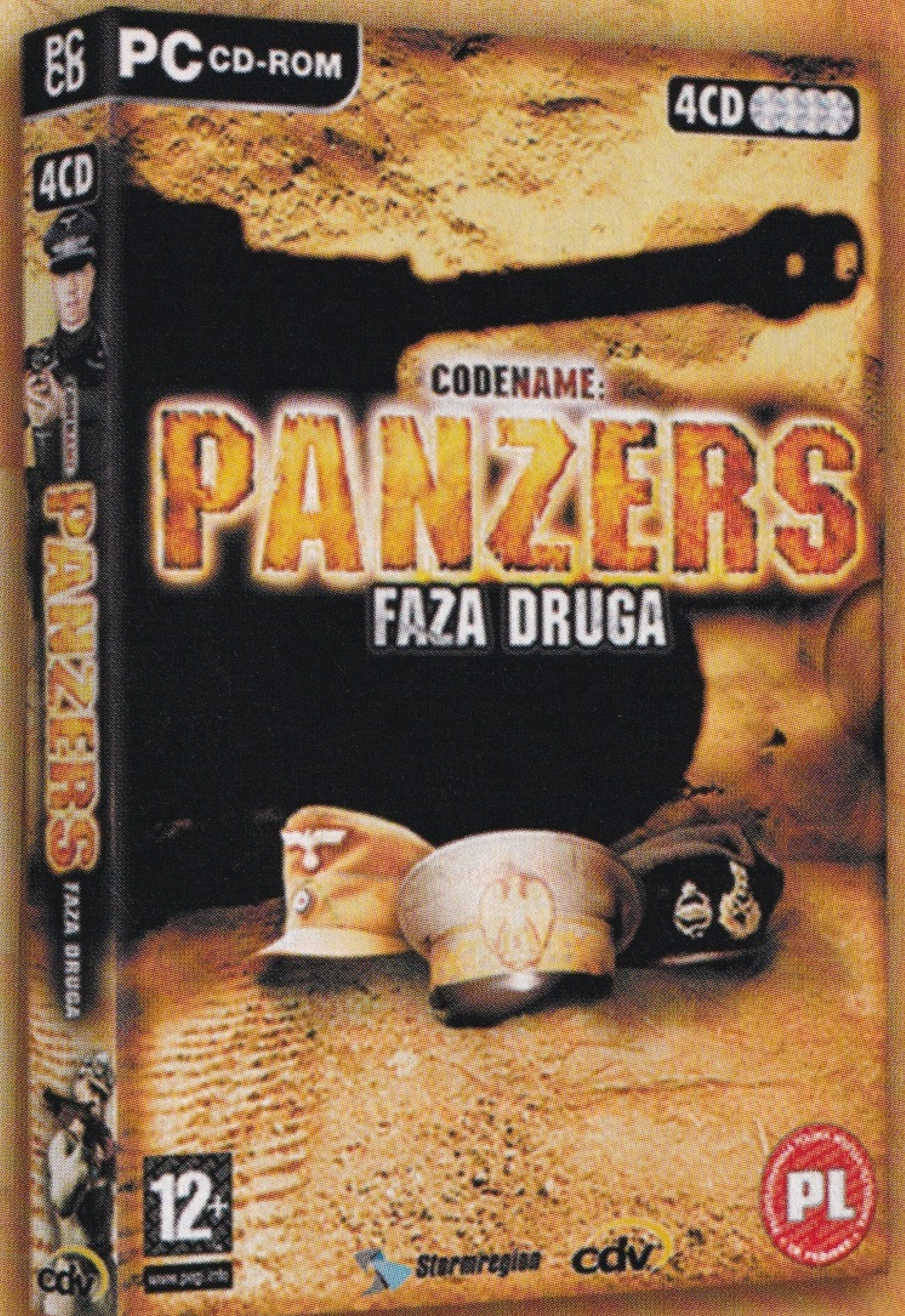
WOJNA SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. CZAS NA FAZĘ DRUGĄ!



W SPRZEDAŻY OD 8 WRZEŚNIA

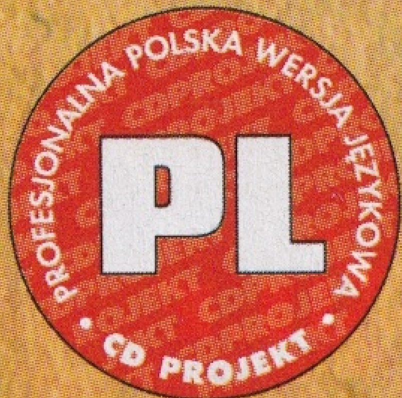






WWW.PANZERS.COM









PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT



OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!


Jakub Kowalski
redaktor prowadzący

Twórcy gier przed Gwiazdką oszczędzają na hitach. Pomimo tego mamy w co grać: świetną, choć troszeczkę zbyt uproszczoną strategię Codename: Panzers – Faza druga przedstawiamy w teście na stronie 6. Prawdy historycznej nie ma w niej wiele, ale jeśli nie przeszkadza nam wykurzanie załóg czołgów poprzez podgrzewanie maszyn miotaczami płomieni, będziemy usatysfakcjonowani dynamiką rozgrywki. W ciężkich bojach wspomaga poradnik ze strony 46, w którym przedstawiono nie tylko skuteczne taktyki walki z przeciwnikami, ale też wszystkie tajne cele misji!

Miłośnicy symulacji mają wreszcie coś lepszego od Richarda Burnsa! GTR to znakomita gra, przy której każdy maniak wyścigów spędzi długie godziny. Jej test znajduje się na stronie 10. Zawodzi natomiast komputerowa wariancja na temat filmu Fantastic 4: gra jest zbyt uproszczona i za mało efektowna. Szczegóły na stronie 14.

Jeśli chcemy wzbogacić peceta o gadżety do grania, przyda nam się materiał ze strony 42. Pokazujemy w nim produkty przydatne, zwariowane, jak również te najbardziej chybione.

Życzymy przyjemnej lektury!

Wkrótce w kioskach: GRY EXTRA o The Sims 2: Nocne życie!



Już 13 września do kiosków trafiają nowe GRY EXTRA poświęcone dodatkowi do The Sims 2 pod tytułem Nocne życie. W numerze umieściliśmy jego dokładny test, a dla zagubionych w gąszczu nowych opcji graczy przygotowaliśmy olbrzymi poradnik, w którym opisujemy wszystko, co mogą robić nasze simy w Nocnym życiu. Pokazujemy nawet, jak stać się wampirem i jakie korzyści można czerpać z grania amatorem nocnych eskapad!
Do pisma dołączona jest płyta CD, na której znalazło się ponad 1700 nowych (nie umieszczonych we wcześniejszych GRACH EXTRA) dodatków do The Sims 2 i ponad 100 nowych dodatków do The Sims 2: Na studiach! Jako bonus zamieściliśmy trzy superdokładne poradniki do The Sims 2 i The Sims 2: Na studiach. Nowe GRY EXTRA kosztują tylko 6,90 złotych. ■

Codename: Panzers Faza druga

strategiczna / Jak w pierwszej części: miłośnicy akcji są zachwyceni, miłośnicy realizmu zawiedzeni. Ale widowiskowe pojedynki ogniowe, urozmaicone scenariusze i rzadkie w grach strategicznych walki partyzanckie podobają się wszystkim

Kierujemy losami kolejnych siedmiu bohaterów: Anglika, Amerykanina, dwóch Włochów, Niemca, Ukraińca i Jugosłowianina. W każdej misji nasz człowiek ma przeżyć, co nie przeszkadza nam w wystawianiu go na pierwszą linię frontu. Taka już jest specyfika tej gry - pełna sprzeczności.

Bierzemy udział w trzech kampaniach: państw osi, alianckiej i jugosłowiańskiej. Pierwsza prowadzi nas od brytyjskiej kontrofensywy pod Sidi Rezegh po pierwszą bitwę pod Al-Alamein. Jako alianci także walczymy w Afryce Północnej, a potem we Włoszech pod Monte Cassino, które zostaje zdobyte przez wojska anglo-amerykańskie 17 stycznia 1944 roku (w rzeczywistości ruiny klasztoru zostały zajęte 18 maja przez polski 2 Korpus, który odegrał decydującą rolę w całej bitwie).

Ostatnia kampania jest dostępna po skończeniu dwóch pierwszych i zawiera tylko cztery scenariusze, od upadku Mussoliniego po ostatnie walki na granicy jugosłowiańsko-włoskiej. Za to misja w każdej kampanii daje nam dwa lub trzy zadania główne, zadania opcjonalne i tajne. Za wykonanie dowolnego zadania dostajemy punkty. A za nie właśnie w przerwach między scenariuszami kupujemy nowe jednostki i przezbrajamy stare. Wiele przy tym zabawy, bo wybór jest spory.

ZAWARTOŚĆ ZBROJOWNI

Nasz oddział liczy do 25 jednostek, które dobieramy spośród piechoty, artylerii, czołgów i pojazdów wsparcia. W każdej kategorii mamy co najmniej trzy typy uzbrojenia. Podczas kampanii Włosi dodatkowo kupują sprzęt niemiecki. Jest lepszy, ale droższy, a do tego obsługa mówi wyłącznie po niemiecku, co przeszkadza wrażliwym na szwargot.

Jako alianci korzystamy ze sprzętu amerykańskiego i brytyjskiego. Pojazdy tej samej klasy mają zbliżone parametry i kosztują tyle samo. Kupowane jednostki sprzedajemy za cenę kupna, możemy więc eksperymentować.

Do katalogu broni naziemnej dopisujemy wsparcie udostępniane w kolejnych misjach. Możemy zamówić lot zwiadowczy, punktowe bombardowanie przeprowadzane przez myśliwiec nurkujący, bombardowanie strategiczne, desant spadochronowy lub ostrzał artyleryjski. Trzeba przyznać, że autorzy udanie wybrnęli z pokazywania na przykład okrętów wojennych wspierających desanty morskie. W końcu darowanej artylerii nie patrzy się w lufę.

Niemal bez ograniczeń korzystamy też z uzbrojenia wroga. Zdobycie działa jest proste, obsługują je nawet sanitariusze. Przejęcie czołgu jest już trudniejsze, ale główne ograniczenie to konieczność posiadania wolnej załogi czołgu. Tylko ona jest uprawniona do prowadzenia pojazdu. W trakcie walk korzystamy też z uzbrojenia specjalnego, na przykład jednego z dział kolejowych K5 kalibru 280 mm, których para zwana była Anzio Annie.

Szkoda tylko, że zdobyczny sprzęt nie przechodzi z nami do kolejnych scenariuszy. Poza tym mimo tej elastyczności i tak w innych grach wojennych arsenał jest znacznie bardziej okazały.

SZTURMY I ODWROTY

Misje i fabuła są ciekawe. Na jednej mapie dowodzimy grupką komandosów na tyłach wroga, by po kilkunastu minutach kierować wielką inwazją ze wsparciem artylerii i lotnictwa. Atakujemy, by po chwili bronić się przed szturmem. Wymienność pozycji i ról jest istotną zaletą tej gry. Często nie spodziewamy się tego, co następuje. Nawet pozornie zakończony scenariusz może nas jeszcze czymś zaskoczyć.

Rzadko zdarza się, byśmy walczyli pod presją czasu. Mamy komfort pochodzenia po mapie, atakowania celów na różne sposoby i wybijania do nogi oddziałów wroga. Eksperymentatorzy powinni być zadowoleni. Ci twardo stąpający po ziemi uznają tylko jeden sposób: atak bohatera ze wsparciem sanitariuszy lub samochodu naprawczego. W końcu to poziom bohatera wpływa na siłę ognia pojazdu, którym jedzie.

Bardzo frustrują tajne cele. Przechodzimy całą mapę, wykańczamy wszystkich, zdobywamy wszystko i... nic. Oczywiście czasem łatwo się domyślić, że skoro mamy zniszczyć połowę konwoju, to tajnym celem jest zniszczenie całego. Ale to tylko wyjątki i gracze bardzo często dostają piany na ustach, szukając kolejnych tajnych zadań.



Wysyłanie ciężkiego myśliwca w locie koszącym to niewątpliwie bardzo oryginalna, ale niezbyt szczęśliwa forma zwiadu. Już po paru takich kółkach zatoczonych ponad działem przeciwlotniczym nasz pilot będzie musiał pomyśleć o awaryjnym lądowaniu. Trzeba jednak przyznać, że męstwa mu nie brak – nigdy nie odmawia wykonania rozkazu



1 Miejsca, które mamy zdobyć, zwykle są oznaczone flagą. By je przejąć, niszczymy pobliskie oddziały wroga. Wtedy dostajemy komunikat o powodzeniu misji i kolejne zadanie.
2 Czołg z dowódcą wysyłamy na pierwszy ogień, by dowódca zyskiwał doświadczenie. Im wyższy jego poziom, tym większe premie do obrażeń dla podległych mu jednostek.
3 Samochód naprawczy w drugiej linii prowadzi bieżące naprawy wozów. Przeciwnik rzadko jest tak sprytny, by artylerią rozbić ten ważny cel.
4 Czołg ma kilka rodzajów uzbrojenia, ale mimo karabinów maszynowych słabo radzi sobie z leżącą piechotą.
5 Za każde trafienie załoga zyskuje doświadczenie, które po osiągnięcie pewnego poziomu zamienia się na gwiazdki 6. Doświadczona załoga jest cenna i warto wycofywać mocno uszkodzone pojazdy, nim zostają całkiem zniszczone.
7 W wielu miejscach możemy atakować z kilku stron. Przemykając ścieżkami, nasze oddziały trafiają jednak pod silny ostrzał z obsadzonych przez nieprzyjaciela budynków.
8 Aby łatwiej było nam dowodzić wojskiem, definiujemy oddziały i przypisujemy im cyfry. Wywołujemy je potem jednym klawiszem.

Fabuła gry jest ciekawa. Historia dwóch braci de Angelis splata się z losami znanego z poprzedniej części Hansa von Groebela i z działaniami bohaterów alianckich. W każdej misji pojawiają się przerywniki filmowe, które wprowadzają nas w dalsze wydarzenia. A że misje obu zasadniczych kampanii rozgrywają się w tym samym czasie, to i tworzą spójną historię oglądaną raz z perspektywy włoskiej, raz z alianckiej.

Szkoda tylko, że żelazna logika fabuły nie znalazła odzwierciedlenia w grze. Nie obrażamy się za bardzo, kiedy szczupłe siły własne zostają wsparte przez sojusznicze jednostki oddane pod nasze rozkazy na jedną misję. Jednak należy uznać za nieporozumienie walkę zupełnie innymi wojskami niż te zgromadzone za punkty.

WALKA Z GŁUPKIEM

Z logiką w ogóle jest niedobrze i to pod każdym względem. Jeśli analizujemy działania sztucznej inteligencji, szybko dochodzimy do wniosku, że nawet kiedy podejmuje zasadniczo słuszne decyzje, przy wcielaniu ich w życie popełnia doprawdy karygodne błędy.

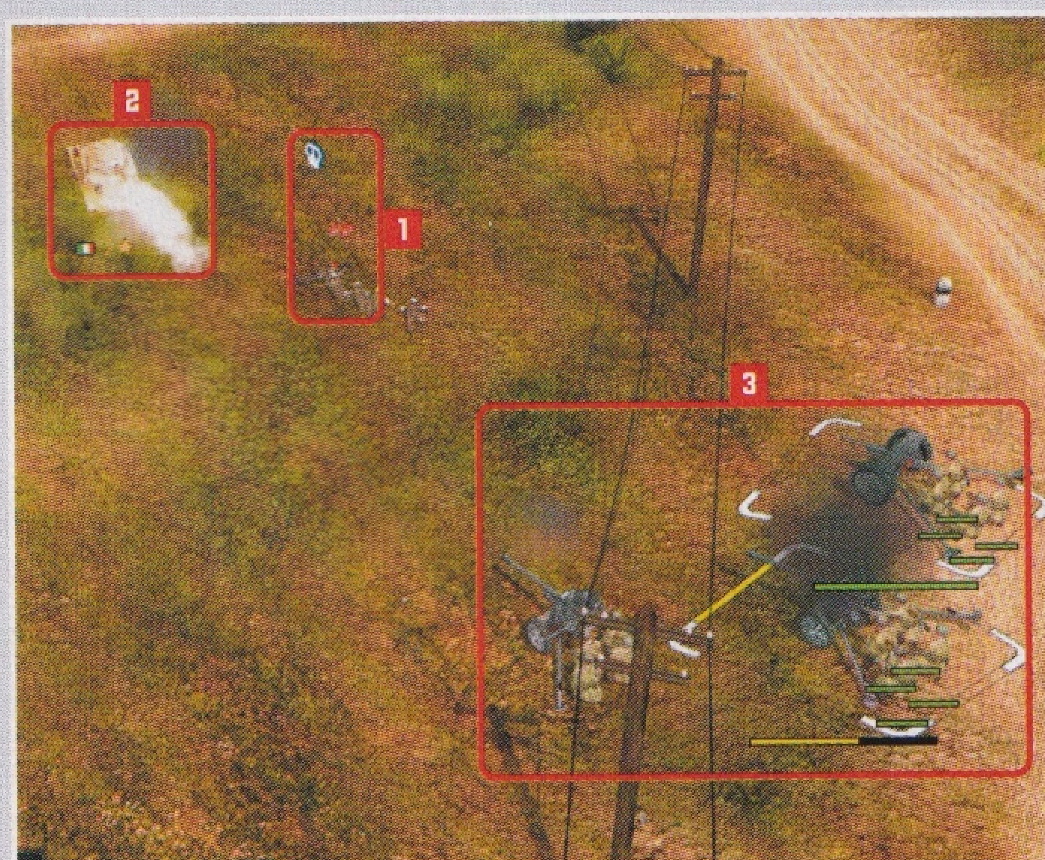
Pierwszym z nich jest wpadanie w zastawiane przez nas proste pułapki. Komputer wychodzi z rozsądnego założenia, że należy strzelać do jednego celu aż do jego zniszczenia. Nie zważa jednak na to, że nasz uszkodzony pojazd mknie co sił w motorze ku własnemu zapleczu. Wóz komputerowego przeciwnika prześladuje go, po drodze zbierając cięgi od wszystkich mijanych jednostek, aż zostaje zniszczony.

Równie nieudane są odwroty. Pół biedy, gdy jesteśmy świadkami manewru skryptowanego, który jest przeprowadzany na rozkaz i w zupełnym porządku. Niekiedy wyglądą to jednak strasznie sztucznie, jak w misji, gdzie mamy zniszczyć jak najwięcej czołgów niemieckich. Pod koniec walki okazuje się, że przeciwnik ma znaczącą przewagę. Jednak gdy wykonujemy nasze zadanie polegające na zniszczeniu samochodów rakietowych, przeważające siły wroga grzecznie uciekają przed naszą armią, zamiast ją rozgromić.

Największe zastrzeżenia do odwrotów można mieć w wypadku ucieczki załogi czołgu z rozbitego lub płonącego wozu. Zamiast kluczyć, kryć się i maskować, załoga ucieka po prostej. Jeśli strzelamy, odbiega kilka kroków i staje. Jest jednak i tak o niebo inteligentniejsza od tych, którzy znienacka stają i czekają, aż ich rozstrzeliwujemy, bo nie wiedzą, jak mają zareagować na ostrzał. Takie zachowania psują zabawę, bo ustrzelenie 500 nie broniących się przeciwników jest znacznie mniej satysfakcjonujące niż wykończenie 50 przebiegłych i kryjących się po kątach.

Sztuczna inteligencja podpowiada także ruchy naszym jednostkom. I znowu robi to niedobrze. Wysłanie wojska w dłuższą trasę powoduje albo odmowę wykonania rozkazu, za co w warunkach wojennych jest sąd polowy i egzekucja, albo wybór takiej drogi, że jednostka trafia na wszystkie nie wykryte dotąd patrole nieprzyjaciela i zostaje rozbita. Są także kłopoty z przepuszczaniem własnych oddziałów.

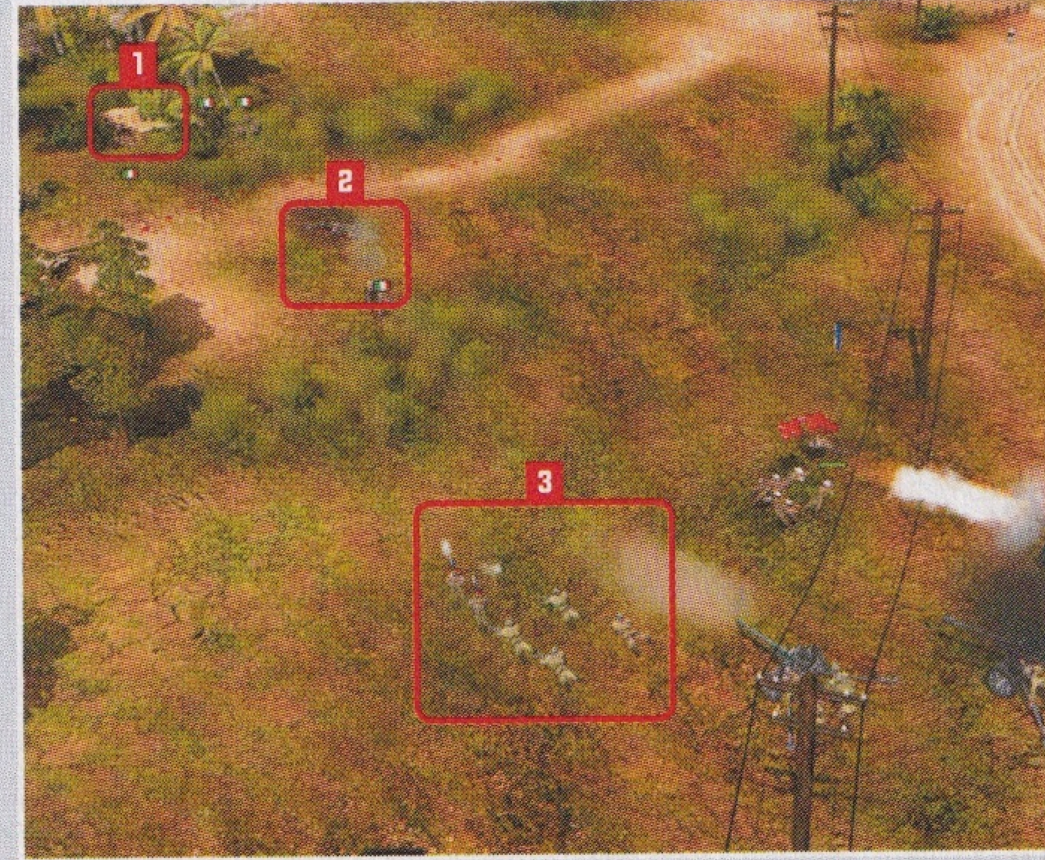
DOWÓDCA W ROLI WABIKA, CZYLI O WCIĄGANIU WROGA W PUŁAPKĘ



Pokazujemy bohatera 1 oddziałom włoskim 2 i od tej chwili staje się on celem. Choć jest w stanie wiele znieść, cofamy go w pobliże sanitariuszy. Włosi wchodzą w zasięg zdobycznych dział przeciwpancernych 3.



Gdy przeciwników robi się za dużo 1, zarządzamy odwrót. Przy okazji unikamy nadlatującego pocisku 2 z armaty, która wstrzelała się w naszą pozycję. W tym czasie nasze działa rozprawiają się z włoskim czołgiem.



Kolejny wypad dowódcy sprowadza piechotę i następny czołg 1. Piechota 2 ściga wabik i pakuje się pod ogień sekcji kaemów podciągniętej na lewe skrzydło 3, czołg szybko niszczą działa, gdy wchodzi w ich zasięg.

Kolejny zarzut wywołują jawnie schematyczne ataki. W jednym ze scenariuszy można regulować zegarek na podstawie częstotliwości szturmów na naszą bazę. Kiedy tylko kończy się atak na naszą lewą flankę, należy przerzucić wszystkie siły na prawą, bo wiadomo, że po chwili nadejdzie stamtąd kolejny szturm. A to jest nużące.

WYBIÓRCZY PÓŁREALIZM

Tak jak pierwsza część gry Faza druga ma elementy realistyczne i nastawione na rozrywkę. Na uznanie miłośników symulacji znów zasługuje odróżnianie grubości pancerza z przodu, z tyłu i obu boków, dzięki czemu mamy motywację, by obracać się frontem do wroga. Czołg może zostać unieruchomiony przez trafienie w gąsienicę i prowadzi go tylko załoga czołgistów, która może opuścić pojazd i zająć inny.

Elementem z pogranicza realizmu jest zużywanie pocisków. Piechota ma zwykle niewyczerpaną amunicję. Artyleria i czołgi mają limity i muszą być zaopatrywane przez ciężarówki amunicyjne lub punkty zaopatrzenia. Drugie rozwiązanie jest wygodniejsze, bo nawet jedno czy dwa ciężkie działa mające zapas poniżej 40 pocisków wymagają stałych dostaw amunicji.

Reszta jest fikcją. Czołgi podjeżdżają do wroga na wyciągnięcie lufy i okładają się długo pociskami, aż jeden wybucha. Nawet największe działo przeciwpancerne nie rozwala pierwszym strzałem najsłabiej opancerzonego czołgu. Samochody naprawcze i sanitariusze łatają żołnierzy i pojazdy w trakcie walki, w dodatku tym szybciej, im ich więcej pracuje! Dzięki ich pomocy jeden Sherman Firefly rozwala cztery niemieckie czołgi. Przy takim podejściu nieważna jest organizacja oddziału jako całości. Nastawiamy się na indywidualne występy i pilnowanie, by ponieść jak najmniejsze straty.

Atrakcyjną abstrakcją jest zdobywanie czołgów za pomocą miotaczy płomieni i koktajli Mołotowa. Czołg wroga staje w płomieniach i tak się rozgrzewa, że załoga musi go opuścić. A wtedy ją likwidujemy i gdy pojazd stygnie, wprowadzamy do niego własnych ludzi. Satysfakcja z akcji zakończonej sukcesem jest wielka, tym bardziej że nasze pociski są uniwersalne i pasują do czołgów i dział wroga. W takich momentach przyznajemy autorom gry rację, że jednak grywalność powinna niekiedy brać górę nad realiami historycznymi.

Kolejny problem to walka piechoty z pojazdami i artylerią. Żołnierze są na tyle szybcy, że w pojedynku z armatami bez trudu zmieniają położenie i salwy trafiają w miejsce, gdzie byli przed chwilą. Dlatego działo nie ma żadnych szans w starciu z o ddziałem piechoty, który z łatwością wybija całą obsługę. Jeszcze zabawniej wyglądają próby wykorzystania w walce z piechotą czołgowych gąsienic. W grze nie daje się nikogo rozjechać, choć wyraźnie widzimy postacie żołnierzy czołgające się pomiędzy gąsienicami.



Amerykański czołg nie włączył kierunkowskazu przed wjechaniem na lewy pas, ale i tak w takiej mgle policja niewiele by widziała. Ważne, że Niemcy również mają włączone światła – dzięki temu łatwiej ich wypatrzyć i otworzyć do nich ogień ze wszystkich luf

NIC, TYLKO PATRZEĆ

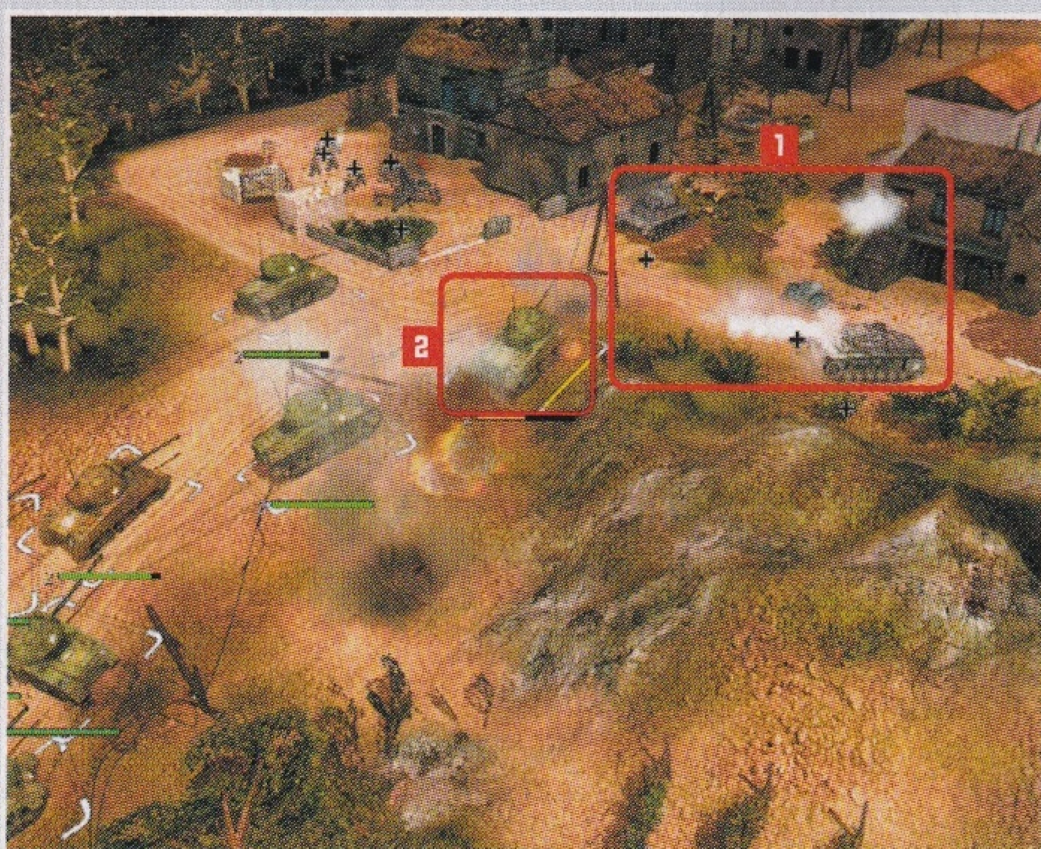
Podobnie jak poprzednia część, Faza druga jest ucztą dla oka. Wiele elementów zasługuje na pochwały. Jadące czołgi lekko kołyszą się na nierównościach, a przy strzałach z ich luf wydobywają się efektowne smugi ognia. Ostrzał oddziału piechoty z działa nie powoduje co prawda od razu śmierci żołnierzy, jednak decydujące trafienie sprawia, że efektownie wylatują w górę i pokonują parę metrów przed przyziemieniem. Zresztą wybuchy również wyglądają wspaniale. Kawałki pogiętej blachy i grudy ziemi szybują w powietrzu. Jeśli chcemy, dokładnie to sobie oglądamy, włączając stopklatkę.

Patrząc na pozostawione w ziemi niezbyt duże leje po eksplozjach, przypominamy sobie, że cały ten efekt to tylko sztuczka, a nie prawdziwe odkształcenie terenu. Ale już wszystkie przedmioty, takie jak słupy telefoniczne, budynki, drzewa, a nawet słupki wytyczające pobocze, to trójwymiarowe obiekty padające od wybuchu czy pod kołami naszych pojazdów.

Stanowią one nie tylko ozdobę, ale także miejsce ukrycia oddziałów, dzięki czemu trudno zauważyć przeciwnika w mijanym domu, póki nie zechce się do niego wejść. Czołg może nie zauważyć piechoty leżącej nieruchomo tuż obok jego trasy przejazdu. Za to w lesie mamy kłopot ze znalezieniem nie tylko jednostek wroga, ale i własnych.

Z oddziałami zaś mamy generalny problem znany już z poprzedniej części. Oprócz sanitariuszy mających białe hełmy cała reszta niczym się nie odróżnia przy największym oddaleniu, którego używamy do grania. Aby ustalić typ broni, musimy kliknąć na oddział, co w toku gorącej bitwy naraża nas na stratę czasu, a zarazem i jednostek.

SZTURMUJEMY MIASTECZKO, OMIJAJĄC ZASTAWIONĄ PUŁAPKĘ



Oto czemu warto korzystać z rozpoznania lotniczego. Za górką czeka komitet powitalny 1 i nasze wojska mogą ponieść spore straty podczas walki. Przeciwnik koncentruje się na rozbiciu pierwszego czołgu 2.

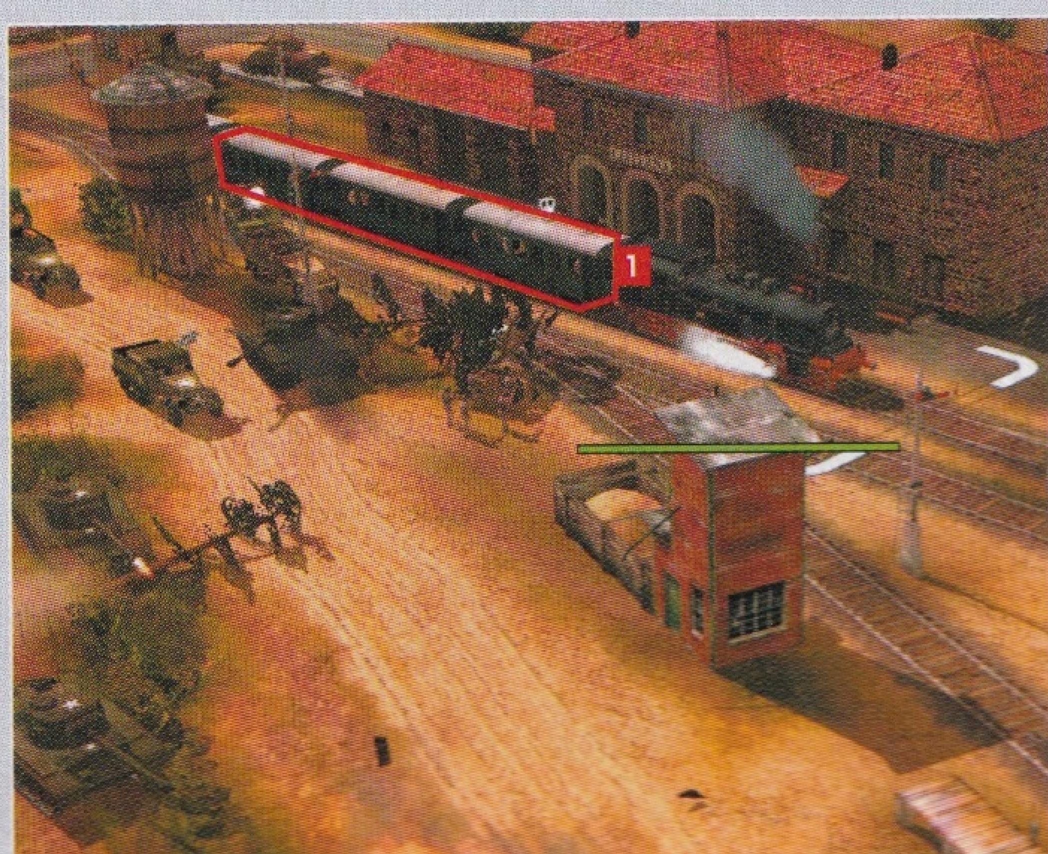


Pomaga podciągnięcie samochodu naprawczego 1, wezwanie zwiadu lotniczego i włączenie do walki działa samobieżnego 2. Trzeba szybko zniszczyć budynek, skąd strzela piechota przeciwpancerna 3.

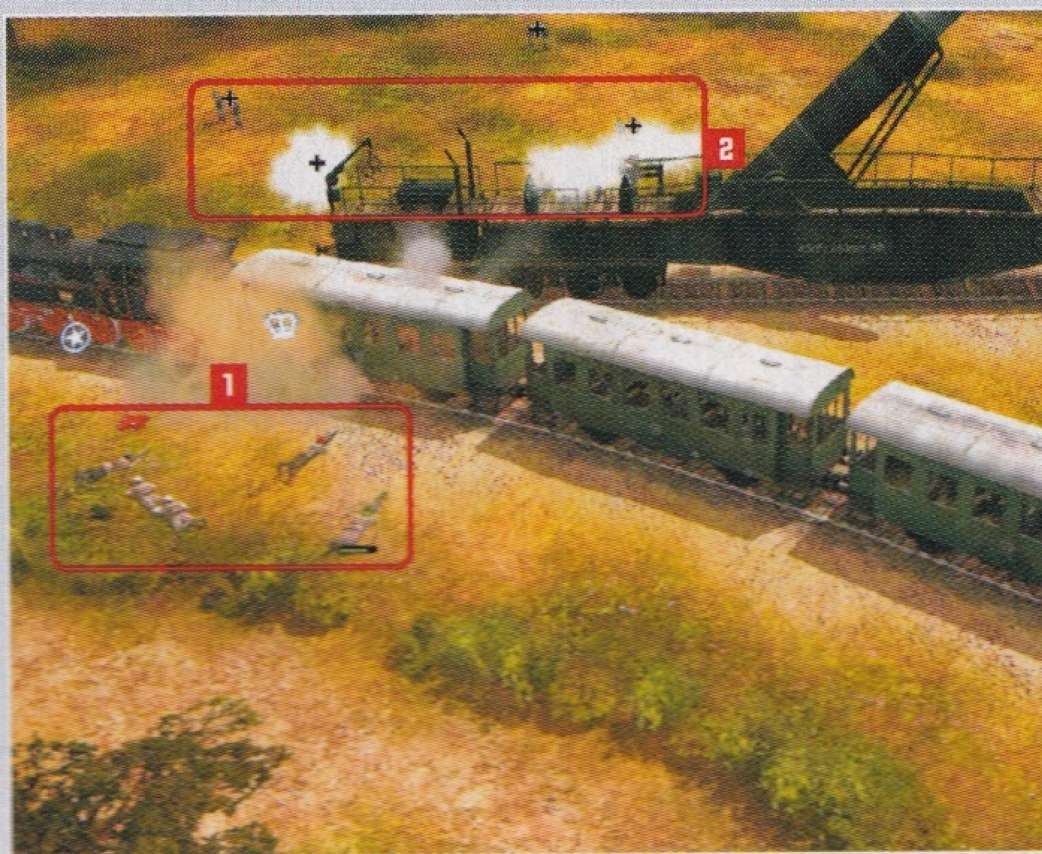


Niszczymy pierwszą linię wroga 1, zatrzymujemy wojska pancerne i podciągamy piechotę, zapuszczanie się między domy samymi czołgami grozi bowiem ich utratą. Zwłaszcza że mają kłopoty z manewrowaniem.

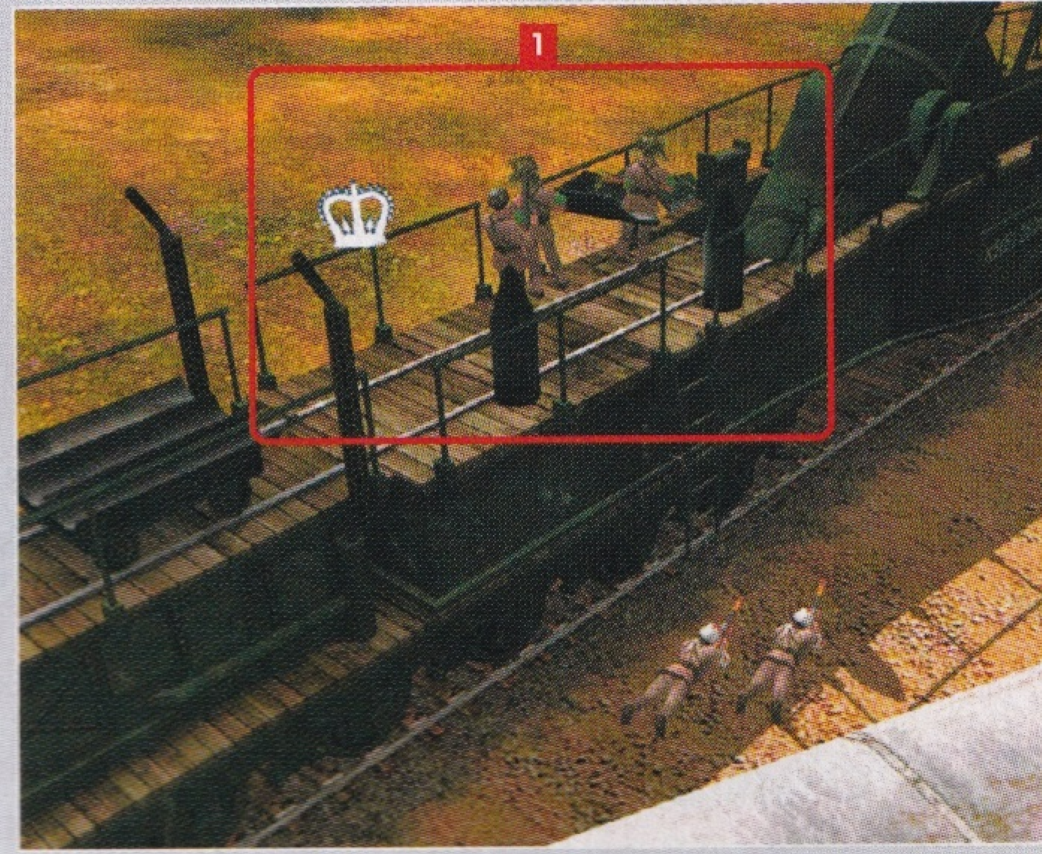
POCIĄG DO DZIAŁA – SZTUKA PARTYZANTKI W NIEREALNYCH WARUNKACH



Chociaż walki ciągle trwają, pakujemy całą naszą piechotę do wagonów 1 i od razu odjeżdżamy. Pociąg nie trzyma się rozkładu jazdy, ale ma inną zaletę – jest niezniszczalny, więc nie obawiamy się wrogów.



Po dotarciu pod działo kolejowe 280 mm wyprowadzamy żołnierzy na powietrze 1, bo z wnętrza wagonów nie strzelają. Za nimi są bezpieczni, bo Niemcy 2 strzelają w wagony, których nie daje się uszkodzić!



Po króciutkiej wymianie ognia przejmujemy wreszcie kontrolę nad kolosem 1. Nim działo strzela pierwszy raz, upływa bardzo dużo czasu, bo to urządzenie wymaga długich przygotowań, ale jak już grzmotnie...

Nowością jest wprowadzenie do gry walk nocnych. W ciemnościach pojazdy mogą włączać reflektory - dzięki temu co prawda więcej widzimy, ale za to nasze jednostki bardziej rzucają się wtedy w oczy, więc nie nadużywamy tej opcji. Podobnych obaw nie ma przeciwnik, który w kampanii używa świateł, dając nam sposobność strzelania z dział samobieżnych poza zasięg wzroku. Poza tym walki nocne są widowiskowe, bowiem w ciemności znacznie lepiej wyglądają wybuchy i ogień wylotowy.

Na duże brawa zasługuje technika, w jakiej zrobiono przerywniki filmowe. Animacje są stylizowane na stare filmy, ale wykonane w kolorze. Daje to sympatyczny efekt oglądania pokolorowanych kronik. Część scenek jest humorystyczna, na przykład rozmowa Sergio de Angelisa z Jamesem Barnsem, podczas której Sergio mówi, że w zasadzie jest tu spokojnie, a wokół pociski rozwalają kolejne samochody i elementy krajobrazu. Niestety jednak animacja postaci jest przeraźliwie sztuczna. Sposób, w jaki potrząsają głową i machają rękami, byłby naturalny chyba tylko u manekinów.

NIE TYLKO DEKORACJA

Dźwięk w grze niesie informację. Zbliżający się pojazd sygnalizowany jest ikoną, zanim go jeszcze widzimy i identyfikujemy. Pokazuje to, że słyszymy odgłos silnika. Gdy zbliżający się oddział jest poza granicą widzenia, widzimy ikonę marszu. W poprzedniej części zdawało to znakomicie egzamin. W tej już nie, bowiem pojawiły się wielbłądy. Ich galop także oznaczany jest ikoną marszu, co boleśnie uwydatnia ograniczenia oznaczania odgłosów ikonami. W rzeczywistości nie mielibyśmy wszak problemu z rozróżnieniem, czy galopuje wielbłąd czy idzie oddział wojska.

Nową pożyteczną opcją jest użycie dźwięku do oznaczania stanu technicznego pojazdu. Im większe uszkodzenia, tym bardziej przerywana jest transmisja. Takie rozwiązanie ma dwie zalety. Po pierwsze nie musimy widzieć pojazdu, aby wiedzieć, jaki jest jego stan, a po drugie nie słuchamy co chwila tych samych komunikatów o gotowości i wypełnianiu rozkazu.

Drobną skuchą jest wymieszanie w toku kampanii osi pojazdów włoskich i niemieckich. W większości scenariuszy dowodzimy wojskami włoskimi, jednak kiedy kupujemy lepszy niemiecki sprzęt, dostajemy go razem z obsługą, która odzywa się do nas po niemiecku. Tak dumni Włosi jak sterowany przez nas bohater nigdy by się z tym nie pogodzili.

Nam trudno się za to pogodzić z błędami w wersji polskiej. W opisie Crusadera czytamy, że jego pancerz był dziesiątkowany, a w rubryce Dokonania widnieje ocena Kiepski, co nijak nie współgra rodzajem. Może właśnie takie wpadki są powodem, że opisu T-34 w ogóle nie ma. W listach zdarzają się błędy interpunkcyjne, w rozkazach grzecznościowy Pan pisany jest małą literą, a stylizacja aktorów grających Włochów ogranicza się do Mamma mia! Ogólnie słabo.

PODOBNE FRONTY

Gier wojennych o drugiej wojnie światowej jest sporo, ale tak efektowną graficznie trudno znaleźć. Dorównać jej może Soldiers: Ludzie honoru, która ma cztery klasyczne kampanie: brytyjską, amerykańską, niemiecką oraz rosyjską. To jednak już gra taktyczna, działamy tam bowiem w znacznie mniejszej skali i znacznie mniejszymi siłami - niekiedy dowodzimy zaledwie jednym czołgiem i garstką ludzi.

Wybór broni jest też mniejszy, ale za to już poziom realizmu większy. Do dział należy stosować pociski odpowiedniego kalibru, powinniśmy też pamiętać o paliwie do czołgów. Oczywiście i tutaj zdarzają się typowe odstępstwa od prawdy historycznej i realizmu, z których najczęstszym jest naprawa pancerza lub silnika czołgu pod ogniem przeciwnika. Ale do jej przeprowadzenia musimy już mieć skrzynkę z narzędziami. Środowisko lepiej niż w Panzersach pokazuje ślady po walce, bowiem budynki mogą się zawalić tylko częściowo.

Zwolennikom większej skali warto polecić serię gier Blitzkrieg – czeka na nas tutaj znacznie większy wybór broni i dużo liczniejsze oddziały. Samotne rajdy kończą się tu rozbiciem czołgu czy transportera, a w ocenie wystawianej po każdej misji jedną z ważniejszych składowych jest współdziałanie przydzielonych nam jednostek. Misje są bardziej schematyczne, ale też składają się z kilku elementów. Nie jesteśmy jednak zaskakiwani, bowiem na odprawie poznajemy cele główne i dowolne, które należy kolejno realizować. ■

Codename: Panzers Faza druga — OD LAT 15

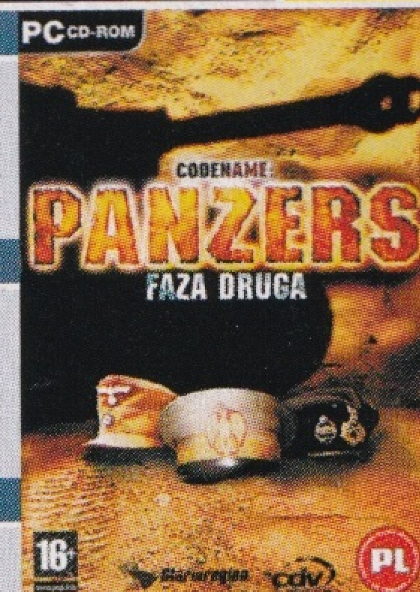
wymagania minimalne: procesor 1 GHz; 256 MB RAM; karta 64 MB

wersja językowa:



POLSKA

cena: **99,90 zł**



ocena ★★★★½



Wyjazd na plażę z przytupem – wojska włoskie nie są w stanie powstrzymać naszych czołgów, oby tylko w piasku nie było min

GTR

FIA GT Racing Game



Jeden nieostrożny ruch kierownicą i już podziwiamy naklejki na drzwiach auta rywala. Rywala, który wszedł w zakręt znacznie lepiej od nas i wytrzymał nasz atak

symulacyjna / Fani symulatorów aut będą zachwyceni tą skomplikowaną i niezwykle realistyczną grą, ale niedzielni kierowcy nie mają tutaj czego szukać – zabawa jest za trudna

W rajdach GT biorą udział seryjnie produkowane samochody sportowe (takie jak Porsche czy Ferrari) specjalnie przerabiane na potrzeby zawodów. Samochody, których fabryczne wersje imponują mocą, po przeróbkach kryją pod maskami silniki rozwijające co najmniej 450 koni mechanicznych, a w wyższej klasie dysponują oszałamiającą mocą 600 koni.

SKROMNIE I PRZEJRZYŚCIE

GTR: FIA GT Racing Game, oficjalna gra serii GT, to nadzwyczaj realistyczny symulator samochodów rajdowych. Jeśli ktoś nie zjadł zębów na grach wyścigowych, to w GTR-ze zabawi się jedynie w trybie arcade – niezwykle uproszczonym i ograniczonym. Wybieramy tu jeden z poziomów trudności, od których zależy to, jak zachowuje się samochód. Liczne systemy wspomagania ułatwiają nam hamowanie i skręcanie, auto lepiej trzyma się drogi, a do tego jest odporne na zniszczenia.

Dzięki tym wszystkim usprawnieniom dorównujemy znacznie lepszym kierowcom i z łatwością wyprzedzamy przeciwników na zakrętach, więc aby nie było za łatwo, komputer ogranicza prędkość maksymalną. Pełną moc pojazdów (i wszystkie tego konsekwencje) czujemy, dopiero kiedy uruchamiamy grę w trybie semi-pro lub simulation.

Sam wygląd rozmaitych ekranów menu mówi, że to nie jest zabawa, ale wierny symulator. Wszystko wykonane jest skromnie, bez zbędnego graficznego przepychu. Na ekranie znajdują się tylko istotne informacje. Jedynym urozmaiceniem jest znajdujący się w garażu ekran pokazujący sytuację na trasie. Tutaj najróżniejszych informacji jest zatrzęsienie, poczynając od temperatury trasy, na danych telemetrycznych po każdym okrążeniu kończąc.

W trybie arcade zmieniamy jedynie ustawienia ogólne, na przykład decydując o tym, że siła docisku spojlera ma być średnia albo duża. W trybach symulacyjnych mamy wpływ na wszystko. Tu nie dajemy ogólnych wytycznych, tylko własnoręcznie zmieniamy kąt nachylenia kół czy wysokość spojlera. Dostosowanie samochodu do danej trasy to długie godziny spędzone na treningach i w trakcie sesji kwalifikacyjnej przed samym wyścigiem oraz liczne poprawki wprowadzane na bieżąco.

ZABÓJCZY REALIZM

Jeśli rezygnujemy ze sztucznych ułatwień, szybko przekonujemy się, jak trudno kieruje się samochodem klasy GT. Wystarcza bowiem zbyt mocno docisnąć gaz na niższych biegach, aby wóz wpadł w poślizg. Przyspieszamy więc powoli, uważając, aby nie stracić kontroli nad pojazdem. Z kolei kiedy już udaje nam się osiągnąć naprawdę dużą prędkość, pojawiają się kolejne zagrożenia. Zbyt mocne wychylenie kierownicy powoduje, że w najlepszym razie lądujemy na poboczu, a w najgorszym – na ścianie. Nieco zbyt agresywne potrącenie przeciwnika i już wirujemy w powietrzu wybici uderzeniem.

Jednak jazda po prostej jest drobnostką w porównaniu z tym, co dzieje się na zakrętach. Samochody są niezwykle podsterowne i skręcają opornie. W zakręt musimy wchodzić z odpowiednią prędkością i pod odpowiednim kątem. Jeśli próbujemy pokonać ostry wiraż, jadąc o 30 kilometrów za szybko, to najczęściej lądujemy na poboczu, a tam całkowicie tracimy sterowność. Jedyny ratunek to wyhamowanie i powolny powrót na tor.

Oczywiście dopóki nie znamy trasy na pamięć, nie mamy co marzyć nie tylko o wygrywaniu, ale nawet o ukończeniu wyścigu razem z resztą stawki. Ta sztuka zaczyna nam się udawać, dopiero gdy tor jest dla nas jak droga z domu do sklepu i wiemy dokładnie, przy jakiej prędkości brać jaki zakręt. I gdy gramy na kierownicy z pedałami.

JAZDA BEZ LIMITÓW

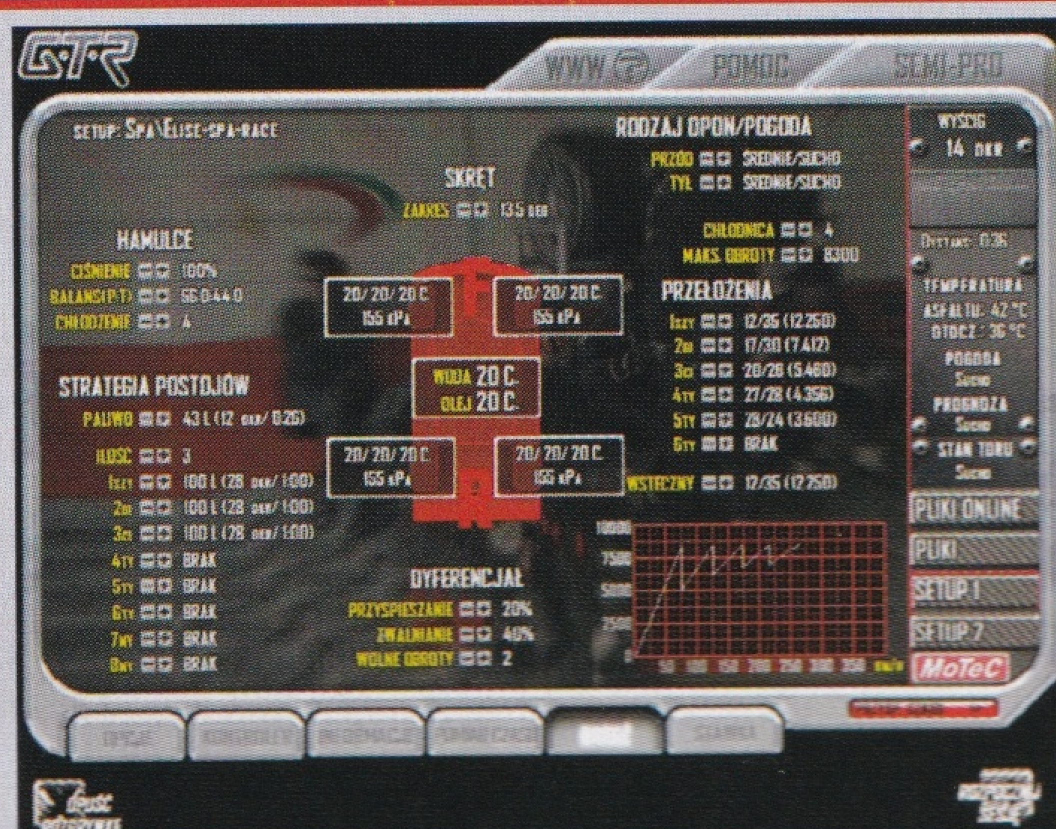
Nagrodą za wygrane jest tylko satysfakcja. Tu nie ma odblokowywania nowych samochodów czy tras i od samego początku, jeśli chcemy, jeździmy dowolnym modelem po każdej trasie. Możemy brać udział w treningach, pojedynczych wyścigach czy całej ich serii. Wtedy jednak należy przygotować się na długą i męczącą rozgrywkę. Kulminacją jest 24-godzinny wyścig w Spa na torze Francorchamps – nieskrócona wersja tego rajdu to zadanie już nie tyle dla twardzieli, co całkowitych maniaków.

Według informacji na pudełku modeli samochodów jest aż 50, ale to nieprawda. W rzeczywistości jest ich około 20, a reszta to po prostu różne wersje kolorystyczne tego samego modelu. To małe

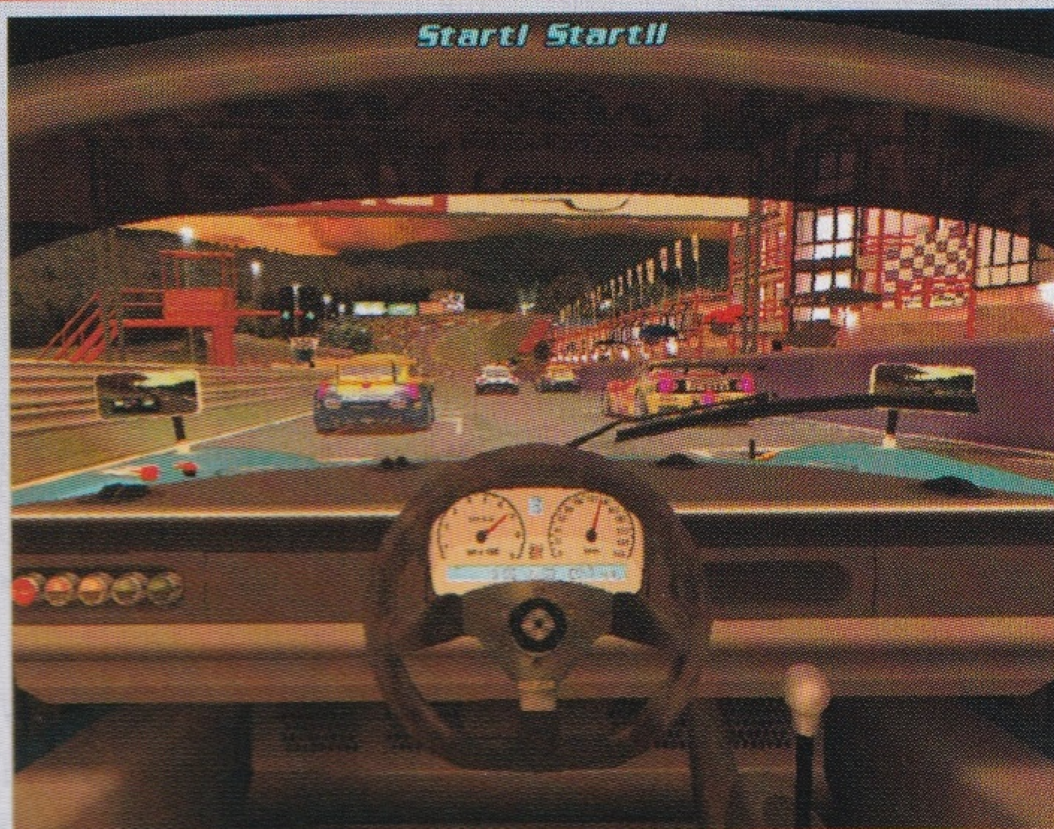


1. Nasza prędkość i bieg, na którym obecnie jedziemy, są najważniejszymi informacjami, z jakimi mamy do czynienia w czasie jazdy. To dlatego, że każdy zakręt powinniśmy brać przy określonej szybkości i na odpowiednim biegu – warto włączyć podpowiedź pokazującą, na którym.
2. Zwracamy baczną uwagę na obroty silnika. Jeśli wyłączyliśmy ułatwienia, uważamy, by ostrożnie manipulować gazem, bo w innym wypadku spalimy jednostkę napędową. Aby idealnie zmienić biegi, czekamy, aż obroty dochodzą do żółtego pola.
3. W zależności od poziomu agresji przeciwnicy zachowują się różnie. Jeśli włączamy wyższy poziom, musimy liczyć się z bezpardonową walką na torze i z przepychankami na każdym zakręcie. Jednak to właśnie wtedy zabawa jest najlepsza.
4. Gramy, korzystając z kamery zamontowanej na masce samochodu. Wtedy nic nie ogranicza nam pola widzenia, a punkt, z którego oglądamy tor, jest wystarczająco wysoko, żeby widzieć, co nas czeka. Nie zapominamy o włączeniu wyświetlacza przeziernego pokazującego wskaźniki.
5. W trakcie wyścigu kontrolujemy stan samochodu i toru za pomocą dobrze rozplanowanego wyświetlacza. Widzimy, na ile okrążeń starczy nam paliwa, czy jesteśmy wzywani do garażu oraz jakie flagi ostrzegawcze zostały wywieszone nad torem.

GODZINY USTAWIEŃ, JEDNA KRAKSA I GODZINY ANALIZ – OTO ŻYCIE KIEROWCY GTR



Przystosowujemy auto do wyścigu, na przykład skracamy biegi przed krętymi trasami. Ustalamy tu wszystko, nawet odległość, z jakiej oglądamy kokpit.



Jedziemy z włączony widokiem z kabiny. Po okrążeniu formującym wciskamy gaz do dechy. Wyprzedzamy kilku przeciwników i docieramy do zakrętu.



Niestety spóźniliśmy hamowanie. Nasz samochód odbija się od bandy, tworzy się karambol. To dla nas koniec wyścigu. Na powtórce analizujemy sytuację.

oszustwo polskiego wydawcy, ale nie przejmujemy się nim, bo to, co znajdujemy w grze, jest zupełnie wystarczające. Jeździmy najnowszymi modelami Ferrari, Porsche, Lotusa czy Lamborghini. Każdy prowadzi się nieco inaczej. Jedne są wolniejsze, ale lepiej przyspieszają i skręcają, inne mają dużą prędkość maksymalną, ale na zakrętach zachowują się wyjątkowo opornie.

Chociaż początkowo wydaje się, że autorzy robią nas w konia, to jednak i tak szybko wybieramy tylko jeden, góra dwa ulubione modele i nimi jeździmy. Jeśli dopiero zaczynamy naszą przygodę z wyścigami GT, lepiej najpierw wybrać słabszą klasę GT2, w której jeździ się nieco łatwiej. Dopiero kiedy dobrze wprawiamy się w rajdach tej klasy, przesiadamy się na wyższą, znacznie mocniejszą - a przez to zdecydowanie trudniejszą - klasę GT.

Tras należy się nauczyć na pamięć, bo każdy zakręt wymaga innej prędkości i innego podejścia – ale rzeczywiście tylko tutaj daje się sprawnie wyprzedzić rywala

NIEBRZYDKIE WYŚCIGI

Oprawa ma tu znaczenie drugorzędne, ale i tak wypada całkiem nieźle. Samochody wykonano starannie zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz. Tablice rozdzielcze są dokładnymi kopiami desek z prawdziwych aut. Jeździmy po autentycznych, wiernie oddanych trasach. Zmieniają się też pory dnia i warunki pogodowe, więc często nawet dobrze znany tor jawi nam się w nowym świetle. Zabawy nie psuje polska wersja językowa, na szczęście dość dobrze przygotowana. Niekiedy tylko rażą skróty i pozostawione angielskie wyrazy.

W trakcie zderzeń samochody ulegają zniszczeniom. Na karoserii dokładnie widać, gdzie stukamy przeciwnika, a po solidnej kraksie oderwane fragmenty latają wszędzie dookoła. Dźwięk jest perfekcyjny. Odgłosy silników nagrywano z prawdziwych aut, a świetne dźwięki piszczących opon i stłuczek oraz dobrana muzyka sprawiają, że gry słucha się wyjątkowo przyjemnie.

Miłośnicy realistycznego kierowania z przyjemnością zagrają też w niezwykle trudne wyścigi Richard Burns Rally. Bierzemy udział w zawodach formuły WRC i ścigamy się głównie po bezdrożach. Poziom symulacji szokuje wiernością. Pamiętajmy jednak, że ścigamy się tam wyłącznie z czasem – na trasie nie ma ani jednego przeciwnika.

Fani Formuły 1, którzy nie mają zbyt wysokich wymagań co do grafiki, powinni zainteresować się Grand Prix 4. Wysoki poziom realizmu oraz dopracowana rozgrywka to dosyć, by wynagrodzić nieco już przestarzałą oprawę graficzną.

Jeśli wolimy lżejszą zabawę, przyjrzyjmy się grze Need for Speed Underground 2. To pięknie wykonana, szalenie wciągająca zręcznościówka, w której rozbudowujemy fabryczne modele aut. ■

GTR: FIA GT Racing Game — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne
procesor 1,2 GHz
384 MB RAM
karta 32 MB

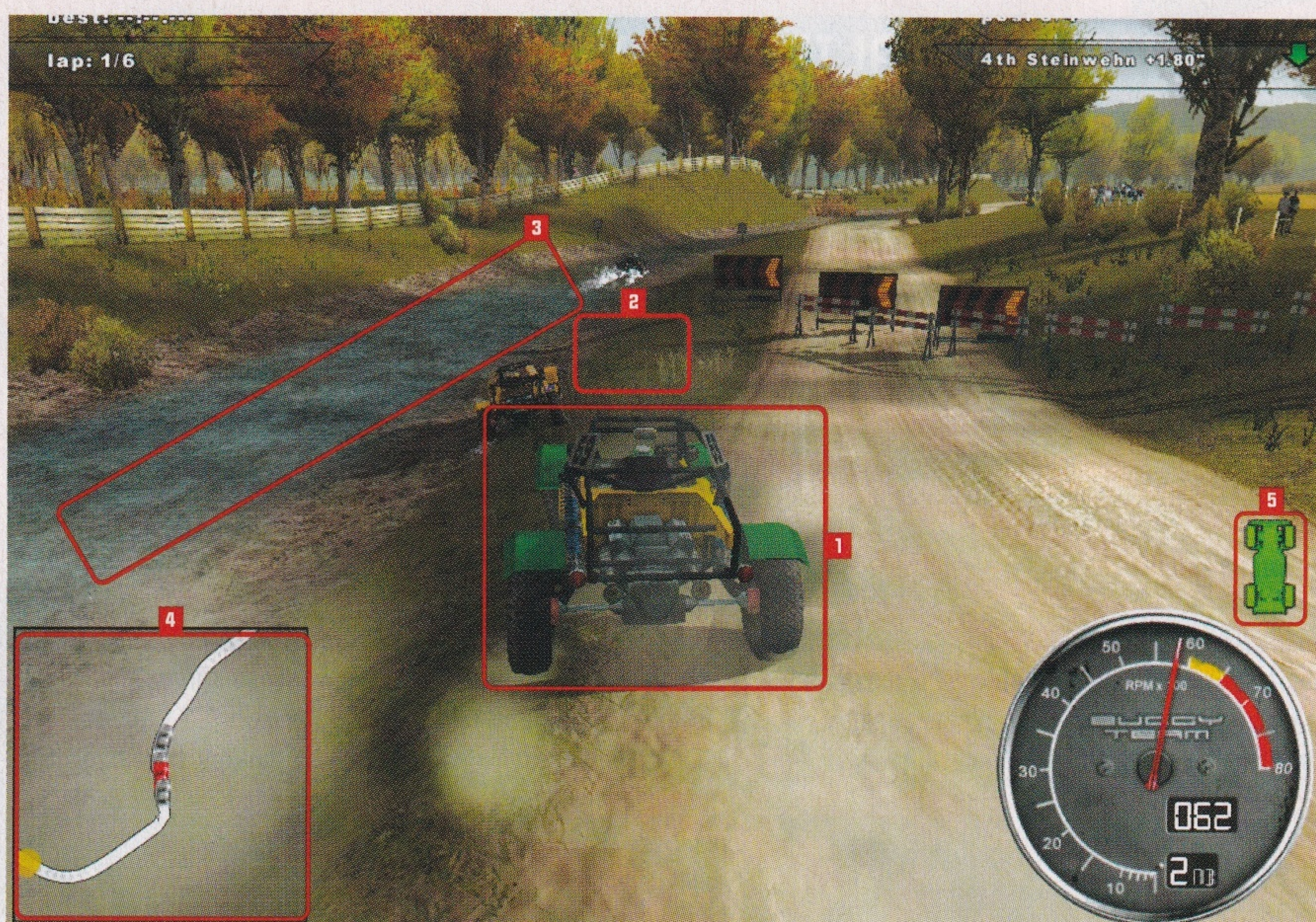
wersja językowa



POLSKA

cena
99 zł

ocena ★★★★½



Wyścigi tych małych samochodzików terenowych 1 cechują ciągłe zmiany charakteru trasy. Z piaskowej drogi, z której bardzo łatwo wylecieć, wjeżdżamy przez śliską trawę 2 prosto do wartkiego potoku 3, w którym, co ciekawe, samochód wcale nie zwalnia. Szkoda tylko, że na małej mapce 4 nie widać, czy droga wiedzie pod górkę czy w dół i czy są na niej jakieś muldy. Przez to szybko przekonujemy się, że uszkodzenia auta 5 są pokazywane całkiem czytelnie

CRC Cross Racing Championship 2005

wyścigowa / Niespodzianka dla fanów rajdów. Realistyczna, ale nastawiona na rozrywkę gra z przyzwoitym modelem zniszczeń, agresywnym przeciwnikami i niezłą grafiką

Wrajdzie CRC w odróżnieniu od gier z panami McRae czy Burnsem na tym samym odcinku jedzie więcej niż czterech kierowców naraz. Wyścigi odbywają się na mieszanych trasach – na zamkniętych torach robimy wiele okrążeń po drogach o różnej nawierzchni. Na niektórych dominuje beton i tylko czasami pojawia się żwir, na innych jedziemy po piasku i błocie, a nawet przebijamy się przez rzeczkę, wzbijając fontanny wody.

Wygrywając zawody, odblokowujemy kolejne klasy, decydując w pewnym momencie, czy koncentrować się na wyścigach szosowych, w których czekają samochody wyścigowe (niestety, nie ma prawdziwych wozów, tylko podobne do nich imitacje), czy iść w stronę terenówek i zapomnieć się z błotem i wertepami.

Klasy różnią się od siebie, a oprócz trudnej walki o utrzymanie się na trasie, podczas której co chwila zmieniamy styl jazdy i uważamy na przeszkody terenowe, takie jak słupy, drzewa czy płoty, w trakcie rajdu dochodzi zagrożenie ze strony innych kierowców.

WYŚCIGI SPYCHACZY

Na wysokim poziomie trudności rywale jeżdżą agresywnie i spychają nas, dzięki czemu jazda jest nadzwyczaj emocjonująca. Próbują wielu sztuczek, włącznie z klasycznym stukaniem w tył wozu, by obrócić nas o 180 stopni. Szkoda tylko, że gdy startujemy w paru rajdach z rzędu, niektóre ich zachowania powtarzają się w tym samym momencie.

Samemu też stosujemy takie zagrania. Nic nie daje takiej satysfakcji jak zrównanie się z rywalem i takie skręcenie w jego stronę, by wepchnąć go na kamienny mur! Zwłaszcza gdy po tym zderzeniu nie może już jechać dalej, bo odpada mu koło.

NISKOBUDŻETOWE LOTY

W przeciwieństwie do bardziej znanych gier wyścigowych w CRC zniszczenia nie są zbyt szczegółowe. Co prawda po kraksach odpadają drzwi i zderzaki, ale blacha nie wgniata się tak, jak powinna, a szyby po prostu tłuką się, zamiast pękać. Przy lekkich kolizjach nie widać też rys ani drobnych pofałdowań.

Zresztą kraksy w ogóle są trochę niedopracowane, szczególnie te przy bardzo dużej prędkości. Bierze się to stąd, że samochody mają za dużą tendencję do latania. Bardzo łatwo wyskoczyć na dwa metry na muldzie i trafić w sztuczną ścianę lasu (trasy są ograniczone po bokach). Hamowanie jest wprawdzie bardzo łatwe i błyskawiczne nawet w najsłabszych wozach, ale i tak często zdarza się wylecieć w powietrze. A wtedy robimy kilka obrotów i spadamy na cztery koła! Co prawda tracimy trochę czasu, ale nie zmienia to faktu, że nie jest zbyt realistycznie. Wkurzamy się wtedy na to, że trasy nie są dobrze oznaczone. Nie jedzie z nami pilot, a jedna mała mapka nie pokazuje, czy na zakrętach są wzniesienia albo dołki.

Tras uczymy się szybko na pamięć, bo nie dość, że na niektórych robimy po 10 okrążeń, to jeszcze drogi, po których jeździmy, powtarzają się. Nieco zbyt często, co jest dużą wadą gry.

Denerwuje też to, że angielskie głosy naszego kierowcy oraz komentatora są bardzo monotonne. Gdy wyprzedzamy kogoś na trasie, krzyczą, że jesteśmy lepsi albo że świetnie jeździmy, ale po dwóch wyścigach znamy ich gadki na pamięć. Tak samo monotonna jest muzyka. Choć ostry metal bardzo pasuje do agresywnej jazdy, to twórcy gry kupili za mało kawałków do swej gry. Na ucho jest ich pięć, wszystkie niestety bardzo podobne do siebie.

Polski wydawca nie zdecydował się na polonizację, ale nie przeszkadza to zbytnio – opcji oraz samochodowego żargonu jest tutaj bardzo mało.

Mimo wymienionych wad CRC 2005 to dobra gra plasująca się gdzieś pomiędzy FlatOutem, w którym jeszcze większą rolę gra walka z przeciwnikami, a XPand Rally ze zręcznościowym modelem jazdy i bez prawdziwych aut. ■

CRC Cross Racing Championship 2005 — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne
procesor 1,4 MHz
256 MB RAM
karta 64 MB

wersja językowa
ANGIELSKA

cena
54 zł

ocena ★★★☆☆



To prawie jak rajd Paryż-Dakar, z tą różnicą, że jeśli przegapiamy muldę czy za szybko wchodzimy w zakręt, nie występujemy w wiadomościach – po lądowaniu pędzimy dalej





Naszych niezbyt inteligentnych przeciwników pokonujemy, wykorzystując niezwykłe zdolności Fantastycznej Czwórki i korzystając z szeregu ciosów specjalnych

Fantastic 4

zręcznościowa / Kiepskie sterowanie, przeciętna oprawa i nudnawy scenariusz sprawiają, że jest to tylko kosztowny gadżet do kupna po wyjściu z kina. I nic ponad to

Nasi bohaterowie to czworo kosmonautów, uczestnicy prywatnej misji finansowanej przez megakorporację Wiktora von Dooma. Podczas pobytu w kosmosie zostali napromieniowani, co obdarzyło ich nadludzkimi umiejętnościami.

FANTASTYCZNIE ZDOLNI

Dowódca Reed Richards zyskał zdolność niezwykłego rozciągania ciała i jako Mr. Fantastic przewodzi grupie, znanej odtąd jako Fantastyczna Czwórka. Jego narzeczona Sue Storm (Invisible Woman) może stawać się niewidzialna, a dodatkowo tworzy obronne pole siłowe i wymierza wrogom energetyczne uderzenia. Młodszy brat Sue, Johnny, potrafi latać i opanował samozapłon. Jako Human Torch jest mistrzem ofensywnego posługiwania się ogniem. Ostatni z kosmonautów, Ben Grimm, to The Thing – ma nadludzką siłę i przypominającą kamień, niewrażliwą na ciosy skórę.

Ich były chlebodawca, von Doom, odsłonił swe prawdziwe oblicze psychopaty marzącego o przejęciu władzy nad światem, a przy okazji został obdarzony stalową skórą i mocą panowania nad błyskawicami.

Gra odtwarza wydarzenia znane z filmu, dodając tylko paru nowych bohaterów, by nieco przedłużyć rozgrywkę. Mimo to zabawa wystarcza raptem na dwa-trzy wieczory. Wykonywane przez nas misje nie są wyrafinowane, zazwyczaj zadania ograniczają się do łomotaniny z dziesiątkami przeciwników, rozwiązania kilku prostych łamigłówek odblokowujących przejścia oraz pokonania paru bossów przydzielonych na dany poziom.

Nic nadzwyczajnego, choć dzięki zróżnicowaniu umiejętności bohaterów i częstej współpracy pomiędzy nimi gra się całkiem przyjemnie. Członkowie Czwórki inteligentnie wspierają się w walce, nawzajem osłaniają czy też atakują wspólnie przeciwników. To jedna z mocniejszych stron gry.

Przeszkadza niewygodne sterowanie. Używamy kilkunastu klawiszy odpowiadających za ruchy, kilka rodzajów uderzeń oraz kamerę. Wygodnie gra się tylko na padzie, na klawiaturze taka liczba klawiszy wprowadza zamieszanie. Zwłaszcza że nie pomyślano o sensownym wykorzystaniu myszy, chociażby do rozglądania się.

NIEZWYKLE SKRĘPOWANI

Denerwują sztuczne ograniczenia w wykorzystaniu umiejętności bohaterów wynikające z niedopracowanych mechanizmów gry. Na przykład The Thing co prawda bije wszystko, co mu się nawinie pod łapy, ale prawdziwą demolkę otoczenia urządza tylko w wyznaczonych miejscach. Kilka razy równamy z ziemią całe domy – ale tylko te wybrane przez autorów. Brakuje możliwości swobodnej destrukcji.

Podobnie z resztą drużyny. Mr. Fantastic, choćby bardzo się sprężał i rozciągał kończyny na cały ekran, nie potrafi uderzyć wroga stojącego dwa metry wyżej – jego ręce poruszają się na jednym poziomie. Human Torch nie lata swobodnie po okolicy, lecz unosi się kilkanaście centymetrów nad ziemią, a ściany przepala tylko w ściśle określonych miejscach. Gra zasługiwałaby na wyższą ocenę, gdyby bohaterowie dostali ciut więcej swobody.

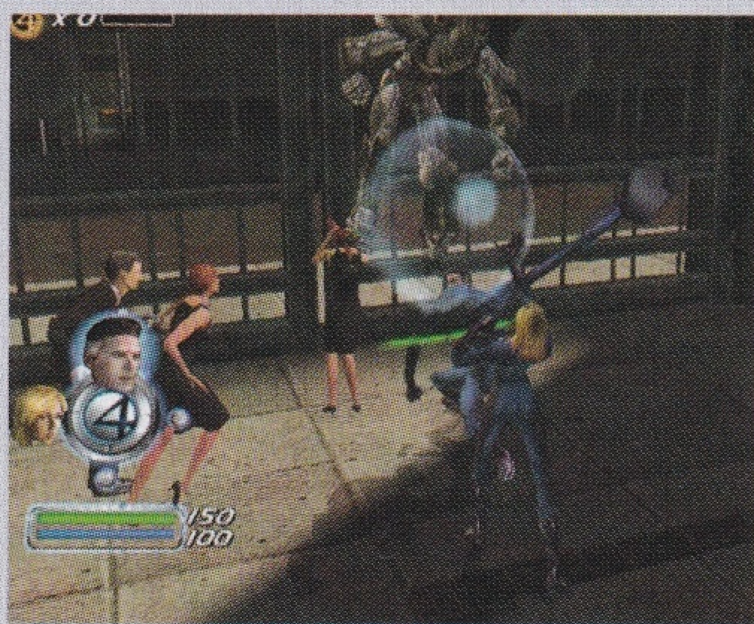
Grafika jest przeciętna. Postaci są kanciaste, nie najlepiej wymodelowane, dobrze, że choć rozpoznajemy u nich twarze filmowych aktorów. Ich animacja też nie jest zbyt dobra, brakuje zwłaszcza płynności przy przejściu do zadawania ciosów specjalnych. Zadbano natomiast o ładne otoczenie. W metrze czy na stacji kosmicznej widzimy mnóstwo podniszczonych przedmiotów nadających tym miejscom rys autentyczności. Dla odmiany wnętrza cybernetycznych baz czy laboratoriów są należycie sterylne i uporządkowane. Niestety wiele miejsc wydaje się zbudowanych z powtarzających się elementów. Często po zakończeniu walki w jakimś zakątku nie mamy pewności, skąd przyszliśmy i dokąd powinniśmy iść, bo oba kierunki wyglądają dokładnie tak samo.

Sztuczna inteligencja naszych przeciwników jest czysto symboliczna. Nawet na wyższych poziomach polegają oni raczej na swej sile niż na intelekcie, rzucając się na oślep wprost na naszych bohaterów. Ich nieskomplikowana taktyka sprawia, że naprawdę niebezpieczni są tylko w największych, liczących co najmniej dziesięć osób grupach. Takie podejście do walki byłoby nudnawe, na szczęście sytuację ratuje ich zróżnicowanie – walczymy zarówno z rzezimieszkami z amerykańskich metropolii, jak i gigantycznymi zmutowanymi pająkami, biegającymi w muzealnych salach zombiakami oraz zabójczymi robotami.

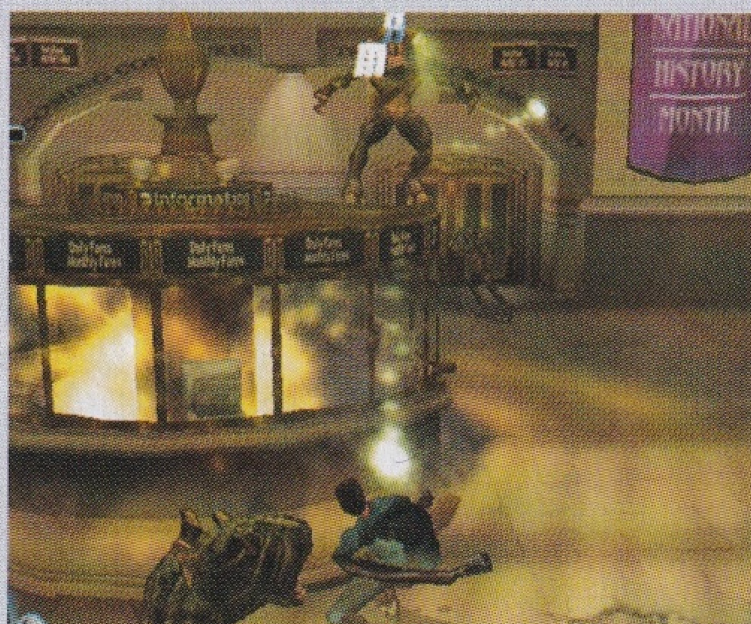

Jest nawet minigra z szalonym uderzaniem w jeden klawisz na czas

Szukający dobrych filmowych gier powinni zainteresować się kosztującą około stu złotych Constantine. Wcielamy się tam w pogromcę demonów usiłującego zmyć swe grzechy i wystrzelać sobie drogę do nieba. Gra jest nieźle zrealizowana, choć przeznaczona tylko dla starszych odbiorców. ■

W TEJ GRZE SUPERBOHATER NIE MOŻE ZROBIĆ WSZYSTKIEGO


Sprawna współpraca to podstawa. Sue trzyma robota w górze, a Reed zmienia swe dłonie w młoty rozbijające pancerz. Ale takie fajne momenty są rzadkie.


Tylko w tym miejscu daje się położyć tę wielką płytę. Niestety nie da się zmieść za jej pomocą kilku mutantów czy wskoczyć za nimi do dziury.


Choćbyśmy nie wiadomo jak chcieli, i tak nie trafimy tego kolesia stojącego na kasie. Namierzanie celów działa tylko w jednej płaszczyźnie!

Fantastic 4 — OD LAT 12

wymagania minimalne
procesor 800 MHz
256 MB RAM
karta 32 MB, DVD

wersja językowa

ANGIELSKA

cena
169,90 zł



ocena ★★☆☆☆

Batman
Toksyczny chłód

przygodowa / Wystarczająca na nieco ponad godzinę zabawy gra przeznaczona przede wszystkim dla chłopców lubiących rozrywki umysłowe. Krótka, mało wciągająca i niezbyt ładna



Człowiek Zagadka i Mr. Freeze znów czyhają na życie mieszkańców Gotham. Chcą zamrozić miasto i zalać je falą odpadów z fabryki chemicznej. Batman i Robin, korzystając z gadżetów i intelektu graczy, niweczą te niecne knowania.

Nawet jak na grę dla dzieci o niskim poziomie trudności, Toksyczny chłód jest o wiele za krótki. Przy odrobinie wysiłku umysłowego ukończenie go w ciągu dwu godzin nie sprawi kłopotów trzecioklasiście - to raptem cztery gry logiczne i jedna zręcznościowa.

W jednej przełączamy dźwignie sterujące przepływem odpadów w ten sposób, by wypełniły zbiorniki z czujnikami odcinającymi wypływ trucizny, omijając przy tym uszkodzone i nieczynne odcinki rur.

Druga minigra polega na wprowadzeniu do ognistego bataranga sekwencji symboli pojawiających się na ścianie zamrożonego budynku tak, aby urządzenie podążające ich śladem rozpuściło cały lód.

Trzecia zabawa to lot batkopterem nad strumieniami chemikaliów wylewających się z fabryki i polewanie ich odpowiednimi substancjami neutralizującymi. Podczas zadań zbieramy wskazówki w formie zaszyfrowanych zagadek. Odkodowujemy je w batkomputerze, zamieniając powtarzające się w zdaniach symbole na odpowiednie litery.

W podziemiach zadaniem Batmana jest zebranie wszystkich rozrzuconych po planszy symboli nietoperza. Unikamy przy tym patrolujących przeciwników. Przeszkody neutralizujemy, używając gadżetów z pasa Batmana. I to wszystko, tych kilka niezbyt długich gier składa się na cały Toksyczny chłód!

Grafika jest przeciętna, najlepiej wypadają krótkie sekwencje filmowe wyświetlane między zadaniami. Widzimy wtedy postacie z kreskówki - poza głównymi bohaterami i dwójką złoczyńców pojawia się między innymi komisarz Gordon i Batgirl. Animacje są dobrze zrobione, podobnie jak polski dubbing. Uwagę szczególnie zwraca chłodny ton Mr. Freeze'a czy wyniosłe przygany Alfreda, jedyny dysonans wprowadza Batgirl z niewiadomych powodów mówiąca znudzonym głosem i z długimi przerwami.

Z kilku dostępnych na rynku gier dla dzieci o zacięciu logicznym warto polecić kosztującą zbliżoną sumę Scooby-Doo: Terror kamiennego smoka. Przenosimy się tam do pekińskiego pałacu cesarskiego nawiedzanego przez tajemniczego uskrzydlonego potwora. W grze znajdujemy ciekawą detektywistyczną historię, niezłą grafikę i kilka możliwych zakończeń demaskujących postacie stojące za mitycznym smokiem. ■



Tę grafikę można nazwać przeciętną wyłącznie dlatego, że nawiązuje do kreskówki, na podstawie której stworzono grę. Zaletą są bardzo niskie wymagania sprzętowe

Batman Toksyczny chłód — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne
- procesor 266 MHz
- 64 MB RAM
- karta 16 MB

wersja językowa: POLSKA

cena: 69,90 zł

ocena ★★☆☆☆

Gwiezdny mściciel

zręcznościowa / Trzydzieści złotych za grę, którą kończymy między pierwszym a drugim śniadaniem, to dużo za dużo. Zwłaszcza że od połowy zanudza nas powtarzalnością

Idea jest prosta: u dołu nasz gwiazdolot, a z góry nadlatują falami statki, które mamy zestrzelić, unikając ich ognia. Zbieramy bonusy w rodzaju dodatkowych żyć czy rakiet, a między misjami kupujemy mocniejsze uzbrojenie. Etapów jest sporo, ale są schematyczne, a każdy przechodzimy w parę minut.

Z początku gra się ciekawie, bo nasz statek jest słabo opancerzony i uzbrojony. Zdobyte pieniądze inwestujemy w nowe bronie i sprawdzamy, jak się spisują w walce. Jest pięć rodzajów działek, a każde ulepszamy, zwiększając pole rażenia. Badanie, które z nich jest najskuteczniejsze, to zabawa na jeden raz - do czasu, gdy odkrywamy, że najdroższa broń wcale nie jest najsilniejsza i przydaje się tylko w walce z chmarą ruchliwych celów, a podczas pozostałych starć największe spustoszenie czyni wachlarz białych promieni. Po zakupie mocnych baterii kosimy nim wrogów w równie efektowny co monotonny sposób. Wspomagamy się rakietami, które jednak mają za małą siłę rażenia. Tylko bomba atomowa jest pomocna, niszcząc przy wybuchu wszystkich znajdujących się na ekranie wrogów.

Bardzo dobrze rozwiązano sterowanie. Oprócz niewygodnego kierowania statkiem przy użyciu klawiatury możemy sterować jego lotem poprzez ruchy myszą. Nasz pojazd zachowuje się jak kursor w Windows, błyskawicznie i precyzyjnie reagując na ruchy myszy. Dzięki temu z łatwością omijamy przeszkody, unikamy nadlatujących rakiet i pocisków, a problemy zaczynają się, dopiero gdy wróg bierze nas w krzyżowy ogień. Szczęśliwie nasz statek ma wytrzymały pancerz i nawet z takiej opresji wychodzi cało, jeśli szybko wyprowadzamy go z pola rażenia.

Polska wersja jest poprawna, ale to i tak bez znaczenia w grze, w której nie zdejmujemy palca ze spustu.



Na pierwszy rzut oka gra jest niezwykle efektowna. Na drugi też. Jednak przy piątym na jaw wychodzi jej powtarzalność

Główną wadą gry, obok jej skromnej długości, są nieciekawe plansze. Na początku wyglądają zachęcająco, prócz wrogich statków pojawiają się asteroidy i orbitalne konstrukcje, a oko cieszą efektowne wybuchy. Wkrótce okazuje się jednak, że etapy są prawie identyczne. Gdy piąty raz przelatujemy przez tak samo wyglądający obszar kosmosu, na którym przeciwnicy atakują nas w ten sam sposób co poprzednio, gra zaczyna nużyć.

Podobnie, ale za mniej pieniędzy bawimy się na automatach wrzutowych, gdzie tego typu gry królują od zarania gier wideo. Jeśli nie żal nam 30 złotych, lepiej kupić AirStrike II - Grom w zatoce, dość podobną, ale bardziej urozmaiconą. ■

Gwiezdny mściciel — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne
- procesor 700 MHz
- 64 MB RAM
- karta 32 MB

wersja językowa: POLSKA

cena: 29,90 zł

ocena ★☆☆☆☆



1 Widok z kokpitu daje nam najlepsze poczucie prędkości. Widoczność jest nieco ograniczona, ale tylko z tej pozycji czujemy samochód. Dla większego poczucia realizmu włączamy jeszcze hełm.
2 Wyświetlacze i kontrolki informują o stanie wozu, naszym miejscu i liczbie okrążeń. Jeśli nie włączamy ułatwień, uważamy na obroty.
3 W lusterkach śledzimy sytuację z tyłu i w odpowiednich chwilach blokujemy atakujących rywali. Delikatne wozy nie wytrzymują zderzeń, więc inni kierowcy zmuszeni są w ten sposób do hamowania.
4 Przygotowując się do ataku, zajmujemy pozycję za samochodem konkurenta. Najczęściej wyprzedzamy na zakrętach, wykorzystując błędy przeciwników.
5 Jedno z najprzydatniejszych ułatwień dla początkujących kierowców to wyświetlana na trasie linia pokazująca optymalny tor przejazdu. Dzięki niej uczymy się podchodzić do zakrętów różnego typu.

Grand Prix 4

symulacyjna / Gra dojeżdża u nas na metę z trzyletnim opóźnieniem. Grafika trochę się przez ten czas postarzała, ale na szczęście model jazdy pozostał światowej klasy

To gra wyłącznie dla miłośników realizmu, którzy wymagają dokładnego modelu fizycznego, najnowszych bolidów, autentycznych nazwisk zawodników i do tego licencji odpowiedniej organizacji samochodowej.

STARY SEZON

Czwarta część serii ukazuje się w naszym kraju z opóźnieniem trzech lat, tracąc atut aktualności. Niektóre błędy, na przykład brak dodatkowej szykany na Hockenheim czy zmiany w wyglądzie Nurburgringu zauważą tylko fanatycy Formuły. To drobnostki, których wpływ na rozgrywkę jest minimalny.

Tego jednak, że bierzemy udział w sezonie 2001, nie sposób zignorować. U McLarena jeździ Mika Hakkinen, dla którego ten sezon był ostatnim w karierze. Jeśli jednak nie przeszkadza nam to, czekają nas długie godziny walk na torze. Jest 17 tras, są wszystkie zespoły i 22 kierowców. Autorzy odtworzyli nawet warunki pogodowe panujące na poszczególnych torach w sezonie 2001, więc jeśli mamy ochotę na wspominki, ta gra znakomicie się do tego nadaje.

Samochód Formuły 1 prowadzi się inaczej niż jakakolwiek inną wyścigówkę. Te potężne, ale jednocześnie lekkie maszyny są skonstruowane tak, by idealnie trzymać się podłoża i pokonywać zakręty z prędkością kilkakrotnie większą niż wydaje się bezpieczna normalnemu kierowcy. Opanowanie potwora rozpędzającego się w trzy sekundy do setki wymaga nie lada umiejętności, nawet jeśli część problemów zrzucamy na liczne systemy ułatwiające życie. Rozpędzony wóz ma tendencję do poślizgu przy każdym dociśnięciu gazu, koła zdradliwie blokują się w trakcie hamowania, a opona, która łapie trawę na poboczu, ściąga nas z trasy.

Ale opanowanie kierowania sportowym bolidem to tylko połowa sukcesu. By wygrywać na danej trasie, na pamięć uczymy się wchodzenia w zakręty przy optymalnej prędkości na określonym biegu i hamowania - spóźnione o półtorej sekundy kończy się wypadnięciem z trasy, co w najlepszym wypadku kosztuje nas trochę czasu, a w najgorszym - cały wyścig.

Gra wybacza nam błędy, tylko gdy włączamy wszelkie możliwe ułatwienia. Wtedy pokaźna część obowiązków kierowcy zrzucana jest na komputer, który samodzielnie hamuje, ogranicza prędkość, kiedy trzeba, uruchamia ABS i wyznacza optymalną trasę przejazdu. Dzięki tym zabiegom gra staje się dostępna dla nowicjuszy i można ją opanować, nawet kierując na klawiaturze. W miarę postępów zaczynamy wyłączać kolejne ułatwienia i odkrywamy, jakim piekłem jest utrzymanie rozpędzonego pojazdu na trasie.

REALIZM KONTROLOWANY

Walka o dobrą pozycję to trudne zajęcie. Jeśli nie włączamy niezniszczalności, jedna stłuczka może skończyć wyścig. Wyprzedzanie samochodów konkurencji to prawdziwa sztuka, której uczymy się w trakcie sesji treningowych i pojedynczych wyścigów.

Zanim bierzemy się za istotę gry, czyli tryb mistrzostw, spędzamy długie godziny, przygotowując się do zawodów. Gdy znamy trasę na pamięć, zaczynamy wykręcać jak najlepsze czasy. Początkowo różnice między kolejnymi wynikami są liczone w sekundach, ale potem maleją do dziesiętnych, a wreszcie tysięcznych jej części. Staramy się jak najbardziej opóźnić hamowanie przed zakrętem i jak najszybciej zacząć przyspieszać, gdy z niego wychodzimy.

Poprawiając najlepszy czas o parę dziesiętnych, czujemy, o co chodzi w tym sporcie - rywalizacja pomiędzy zawodnikami jest tylko tłem do zmagań z samym sobą. Nasz największy wróg to dekoncentracja - przez cały czas działamy na najwyższych obrotach.

Niestety czas płynie nieubłaganie, a to co kiedyś było osiągnięciem na polu grafiki, dziś nie robi wrażenia. Gra wygląda słabo, a do tego działa wolno. Brakuje fajerwerków graficznych, widać płaskich widzów na trybunach czy plastikowe, nienaturalne odbicia na karoserii. Problemem jest również angielska wersja językowa, pełna trudnego, specjalistycznego słownictwa.

Znacznie lepiej wypada udźwiękowienie. Czujemy się jak na prawdziwym wyścigu, a realistyczny ryk silników, wydawałoby się monotonny, stanowi najlepszą ścieżkę dźwiękową.

To świetna propozycja dla fanów Formuły 1, ale niedzielnych kierowców może zrazić swą specyfiką i surową oprawą. Miłośnikom realizmu, którzy chcą oglądać piękne widoki, polecamy najnowszą odsłonę Colina McRae Rally. Gra jest trudna, ale satysfakcjonująca.

Juiced oraz Need for Speed Underground 2 są z kolei zorientowane na szybką, zręcznościową rozgrywkę i ładne efekty. Bierzemy udział w nielegalnych wyścigach, wygrywamy kasę i zmieniamy nasz seryjny samochód w lśniącą chromem maszynę przypominającą samolot odrzutowy. ■



Tuż po starcie długi wąż samochodów zaczyna rozpadać się na pojedyncze maszyny. My też wysuwamy się zza poprzedzającego wozu – chowanie się w aerodynamicznym cieniu nabierze znaczenia potem, a teraz zabieramy się do wyprzedzania słabszych rywali

Grand Prix 4 — OD LAT 12

wymagania minimalne: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, karta 16 MB
wersja językowa: ANGIELSKA
cena: 49,90 zł
PC CD-ROM — GRAND PRIX 4
ocena ★★★☆☆

MetalHeart: Bunt replikantów

fabularna / Ta pełna błędów imitacja Fallouta woła o poprawki – z plecaka znikają przedmioty, postacie przechodzą przez ściany, a gra czasem się zawiesza. Wykonana poprawnie byłaby znośna; w obecnym stanie jest zaledwie mierna

Kosmiczny transportowiec rozbija się na pustynnej planecie, przeżywa tylko kapitan z przyjaciółką. Bohaterowie ruszają na poszukiwania gwiezdnego portu. Osiągnięcie go nie będzie łatwe: na początku podpadamy żołdakom Imperium. A może przyjąć ich propozycję współpracy? Niestety nie możemy podejmować takich kluczowych decyzji. Nasza drużyna to tylko wykonawcy kolejnych zadań.

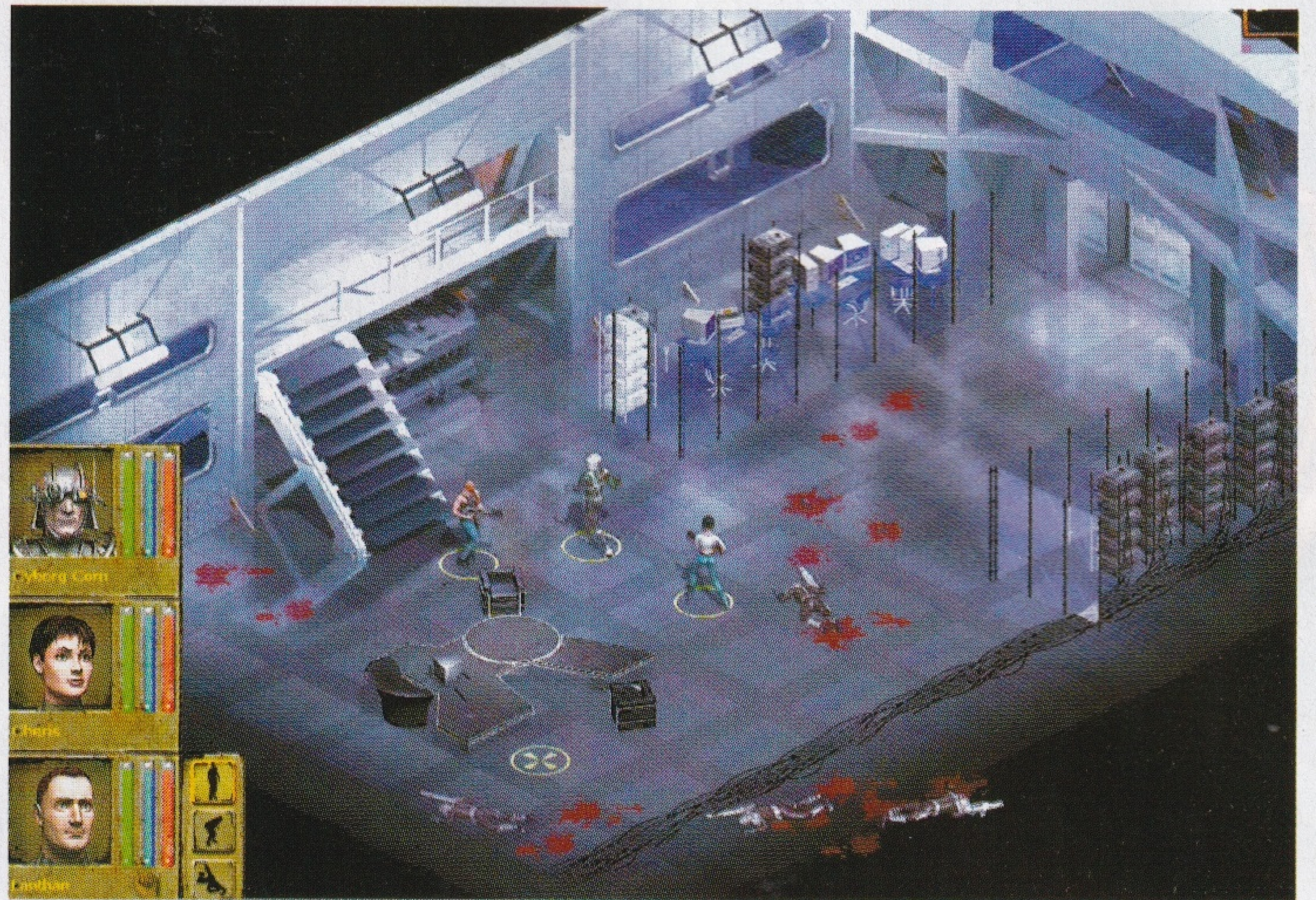
Pierwsze godziny zniechęcają. Przedzieramy się przez pustynię do miasta, walcząc ze skorpionami (nawiązanie do Falloutów, padlinie odcinamy nawet ogony), tam próbujemy się dowiedzieć, gdzie jesteśmy i co mamy robić, aby się stąd wydostać. Tubylcy nie są rozmowni, ale zlecają nam zadania. Część musimy wykonać, by pchnąć dalej akcję, pozostałe dają gotówkę i doświadczenie. Szybko ciułamy fortunę, ale ogrodnik płacący tysiąc za przyniesienie konewki kosztującej osiemnaście kredytów obraża rozsądek. Do tego w generatorze misji są błędy. Zanieś tę łopatę – mówi mutant, dając nam sztylet.

Ciekawsze, choć też schematyczne, są misje głównego wątku. Odnajdując zagubiony naszyjnik, tropiąc w mieście robala i włamując się do laboratorium, poznajemy historię planety i konfliktu, w który się wplątujemy. Gdy mamy dobrą broń i wsparcie cyborga, gra staje się łatwa.

Kosimy wrogów i kasujemy mamonę. Bardzo irytuje ślimacza wędrówka postaci po planszy, zwłaszcza cyborga. Przejście z jednej do drugiej trwa parę minut. Pomagają implanty przyspieszające, ale i tak cyborg spowalnia drużynę, aż chcemy go porzucić. Niestety wskutek jednego z wielu błędów odłączona postać traci cały ekwipunek i doświadczenie.

ŚCIĄGAĆ TRZEBA UMIEĆ

MetalHeart czerpie z Falloutów nie zawsze w udany sposób. Między planszami w obrębie miasta przechodzimy w wyznaczonych miejscach przy krawędzi obszaru, poza miastem wędrujemy po mapie. Bardzo niedogodne jest to, że każdy budynek to osobny obszar, by do niego wejść, musimy zebrać zespół – nie daje się penetrować budowli w pojedynkę. Zmusza nas to do żmudnego oczekiwania na najwolniejszego członka drużyny.



Po walce zabieramy poległym przede wszystkim uzbrojenie, za które w sklepach dostajemy dużo pieniędzy, oraz apteczki – podstawowe źródło sił witalnych

Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, który płynie jednak niewiarygodnie szybko: przejście kilkuset metrów może nam zająć całą noc. Tymczasem wędrując na mapie świata, w tym samym czasie przemierzamy solidne kilometry. W walce, choć jest turowa, czas płynie dalej, co jest rozwiązaniem zupełnie bez sensu – jeśli długo planujemy ruchy, starcie trwa nawet parę dni!

Walka też nie jest pozbawiona błędów. Postacie szybciej poruszają się wolnym krokiem niż biegnąc, bo bieg kosztuje więcej punktów ruchu. Kilkanaście kroków to za daleko na strzał z pistoletu, ale nie za wiele, aby podejść i przywalić z pięści. Do tego wrogowie są przeważnie głupi i tylko stoją jak kołki, czekając na śmierć.

Większość zadań głównego wątku prowadzi do walki, więc gra szybko robi się nudna i denerwująca. Po kilkunastu godzinach grania, gdy drużyna obładowana jest forsą i ciężkim sprzętem, przy komputerze trzyma nas już tylko nikła ciekawość, a nie przyjemność płynąca z pokonywania trudności.

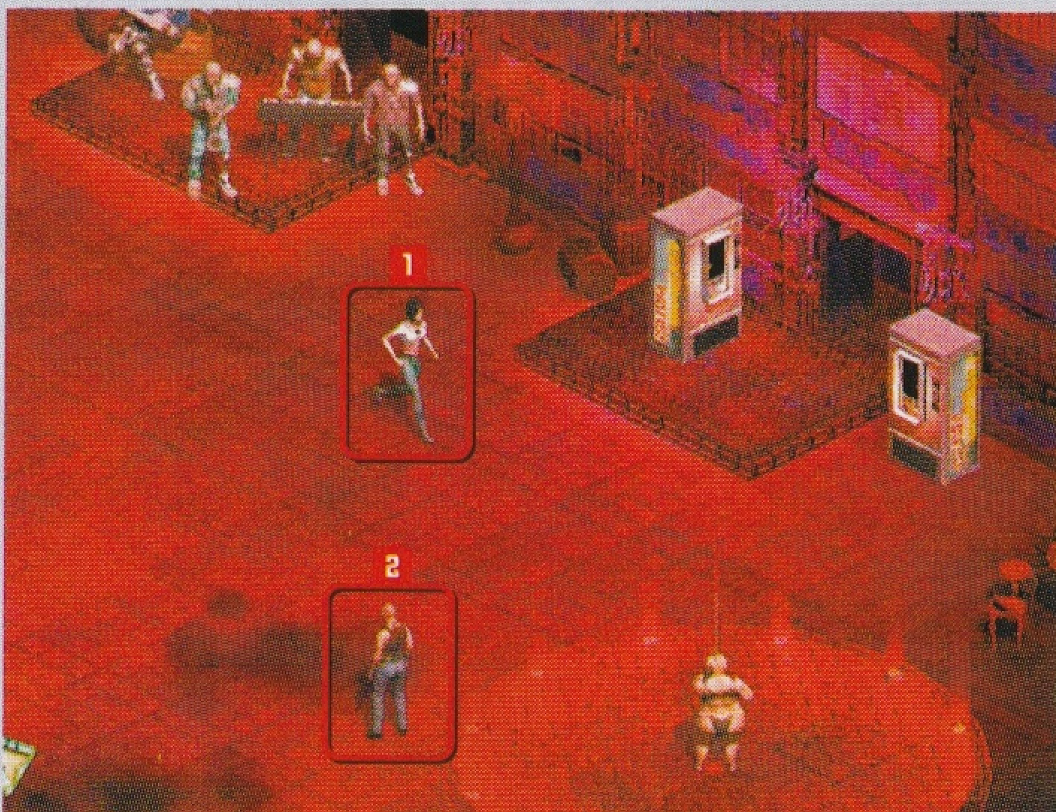
ZMARNOWANY POTENCJAŁ

Ciekawy świat, podnoszenie umiejętności implantami, humor i dobra fabuła to za mało. Błędów jest tyle, że nie da się na nie przymknąć oka. Brak możliwości tworzenia własnej postaci, mało opcji dialogowych i brzydka grafika też psują wrażenie. Lepiej grać w pierwowzór: Fallouta 1, 2 bądź Fallout Tactics. Ta ostatnia nie wygląda gorzej od MetalHearta, a kosztuje pięć razy mniej. ■

MetalHeart Bunt replikantów — OD LAT 15

wymagania minimalne	procesor 800 MHz; 256 MB RAM; karta 32 MB
wersja językowa	POLSKA
cena	99,90 zł
ocena	★★☆☆☆

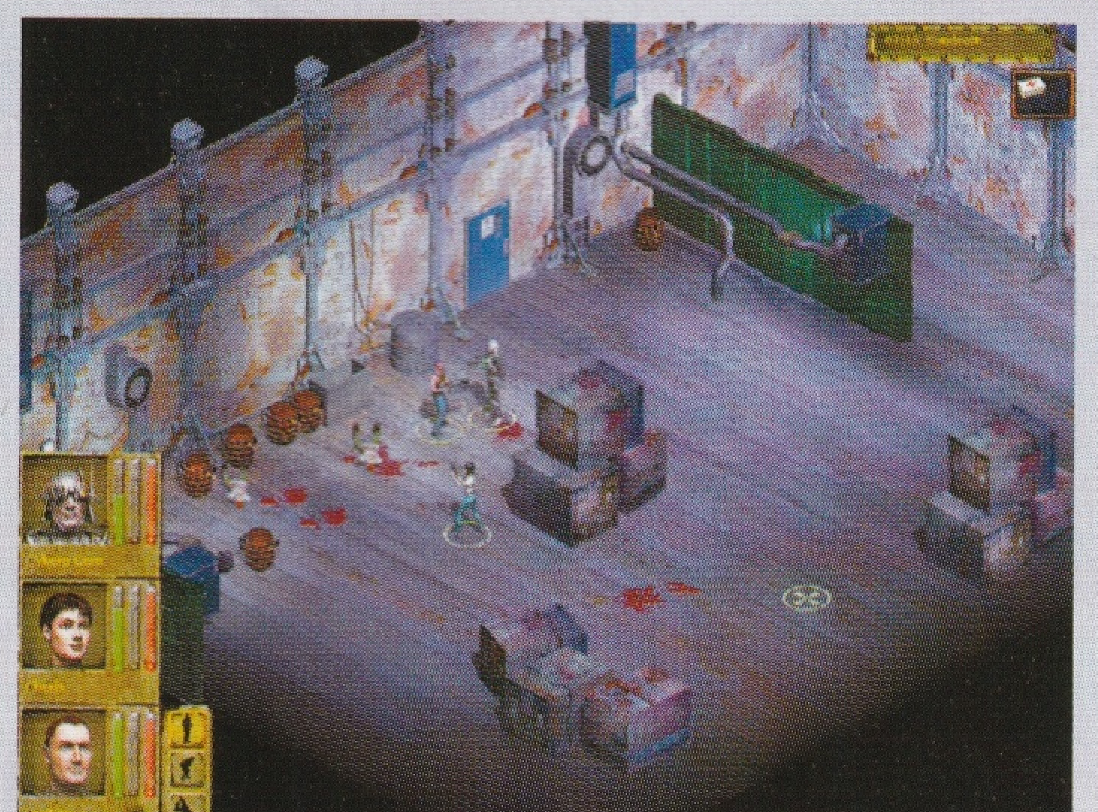
SYNDROM ZBYT HOJNEGO MISTRZA GRY W SWOICH SKROMNYCH POCZĄTKACH



Gdy dostajemy misję ochrony banku przed napadem, pierwsze kroki kierujemy do baru. Tutaj rozmawiamy z jednym z muzyków, który udziela nam dalszych wskazówek. Przy okazji towarzyszka 1 głównego bohatera 2 wynajmuje się do tańczenia przy rurze, za co inkasujemy całkiem przyzwoitą sumkę.



Kryjówka rabusiów znajduje się w wysokim budynku. W miasteczku są takie tylko dwa i ten właściwy 1 odnajdujemy bez trudu. Dobrze jest wcześniej w barze wynająć cyborga 2. Pracuje dla nas za niewielką ilość tactonium, które kupujemy w klinice. Jego siła ognia i wysoka odporność przydają się przy tej robocie.



Gdy wpadamy do środka, okazuje się, że groźna szajka składa się z zaledwie dwóch bandytów, których szybko kładziemy trupem. Zbieramy pozostały po nich sprzęt i sprzedajemy w sklepie, a potem spacerkiem udajemy się do banku po honorarium. Zdobyta w ten sposób garść kredytów wystarcza na dozbrojenie zespołu.

KRÓLICZEK WORMBOYA

KSIĄDZ ROBAK

ROBAK WYBOROWY

KARMAZYNOWY ROBAK

WORMINATOR



MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4™
TOTALNA ROZWAŁKA



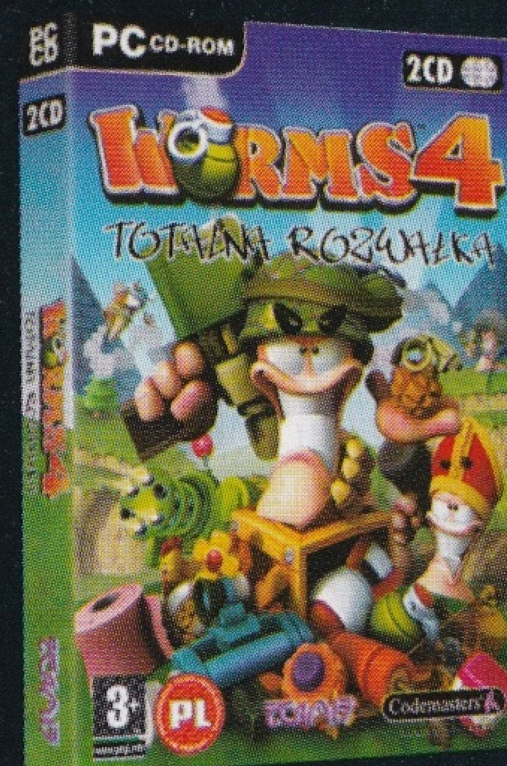
PREMIERA: WRZESIEŃ 2005

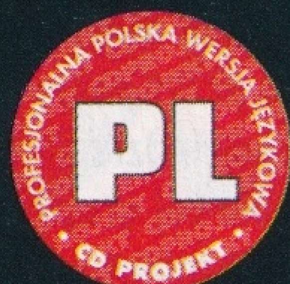
2CD

WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI, SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

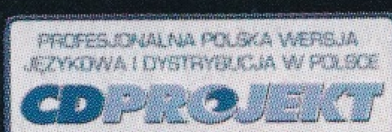
W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag" i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.







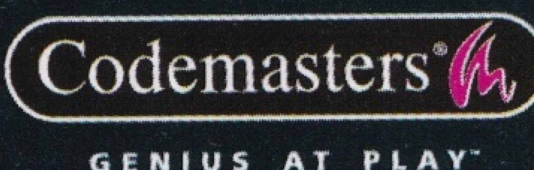




PlayStation®2







GENIUS AT PLAY™

The Settlers: Dziedzictwo królów
Misje dodatkowe

dodatek do gry strategicznej / Kampania z ośmiu misji jest dłuższa niż się wydaje, ale ona i parę nowych oddziałów nie wystarczają, by uatrakcyjnić przeciętną grę. Zabrakło pomysłów, o czym świadczy choćby podtytuł dodatku

Po zwycięstwie nad Kerberosem w poprzedniej części Dario zostaje królem, ale nie jest mu dane długo cieszyć się spokojem, bo państwo pustoszą hordy niedźwiedzioludzi. Ruszamy na rubieże pokonać wroga.

NOWE SZATY ZAWODOWCÓW

Nie dostajemy wielu nowych oddziałów i budowli. Łatwo zauważalną zmianą są architekci budujący w wyznaczonych miejscach okazałe mosty. Rozsądek nakazuje nie budować ich jednak bez mocnego zaplecza militarnego, bo na drugim brzegu zwykle czają się potężne potwory wyłażące z mgły. A zniszczenie mostu zajmuje nam dużo więcej czasu niż niedźwiedzioludziom przejście na nasz brzeg.

Od niszczenia są... złodzieje. Potrafią rozwalać budynki przeciwnika, ale już nie mury obronne – może dlatego, że bramy i tak stoją otworem i nie sposób ich zamknąć. Ale niszczenie murów by się przydało, bo nasze oddziały muszą czasem defilować przed szeregiem dział i łuczników, by dopaść wejścia. A wtedy są już mocno sfatygowane.

Kolejna grupa zawodowa to zwiadowcy werbowani w karczmie. Mają większy zasięg widzenia od pozostałych jednostek. Ich zaletami są ponadto wyszukiwanie złóż zasobów i zostawianie flar, dzięki czemu wiemy, co się dzieje w miejscach, gdzie nie mamy wojsk. Wyszukiwanie złóż jest dużo mniej wygodne niż kiedyś, gdy robił to geolog. Tam dokładnie znaliśmy lokalizację złoża, a okolica była spokojniejsza. Tu zwiadowca nie pożyje długo, zapuszczając się na nieznany teren.

Pojawił się rusznikarz doskonalący broń snajperów (kolejna nowa jednostka) oraz zwiększający wydobycie żelaza i siarki. Niestety właśnie przy nowych jednostkach okazuje się, jak mało inwencji włożyli w dodatek twórcy. Złodzieje to słabsze kopie znanego z poprzedniej części Pielgrzyma, a snajperzy – Drake'a. Zestaw bohaterów uzupełnia Yuki, tak samo jak Drake stojąca po stronie Daria, oraz zła Kala walcząca zatrutymi strzałkami i chmurami trujących oparów.

Nowe ziemie zasnute są przez nastrojową mgłę, w której czai się zło. Wygląda to rzeczywiście ładnie. Poza tym mamy deszcz, burze i słońce, które wpływają na widoczność, a niekiedy są związane z rozwojem fabuły.

Śledzenie fabuły kampanii znów zajmuje nam za wiele czasu. Dialogi oraz niezbyt interesujące filmy wykonane w programie gry towarzyszą każdemu nowemu zadaniu, a tych na każdej mapie mamy kilka. Tak jak w podstawowej wersji gry nic nie zmusza nas do działania w pośpiechu. Dzięki temu gramy w swoim tempie, przed podjęciem się realizacji naszych zadań, rozwijając na przykład spokojnie wieś, wydobywając surowce i opracowując potrzebne technologie.



Podczas kiedy nasi snajperzy prowadzą ogień osłaniani przez pikinierów, bohaterowie bez trwogi szarżują na zdumionego przeciwnika. Nie ma obaw, trafienie przez kule własnych kamratów im nie grozi

STARE BŁĘDY POD LUPĄ

Niestety nowych technologii jest mało, stare dokładnie poznaliśmy w poprzedniej części, a w każdym scenariuszu wszystko trzeba wynajdować od nowa. Taka zabawa szybko staje się nużąca, bo praca naukowców przypomina harówkę przy fabrycznej taśmie.

Zarządzanie oddziałami też pozostało bez zmian i to raczej zła wiadomość. Nie daje się wygodnie kolejkować szkolonych oddziałów. Brakuje też wyznaczania punktów zbiórki dla żołnierzy opuszczających koszary lub strzelnicę.

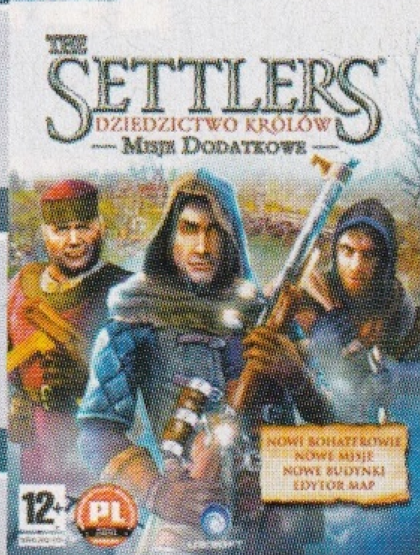
Sztuczna inteligencja nie zawsze zasługuje na swoje miano. Choć drwale puszczeni w ruch gotowi są wykarczować pół mapy, to już prości robotnicy nie znajdują sobie zajęcia, gdy kończy się złoże, nawet gdy następne jest tuż obok. Żołnierze są nie lepsi: idą do boju kupą, włażąc sobie w drogę.

Dla osób szukających bardziej inteligenego komputerowego rywala Twierdza 2 nie będzie lepszym zakupem. Powinni za to docenić dużo większy wybór machin oblężniczych i budowanie prawdziwych zamków, a nie wsi otoczonych murem. Element ekonomiczny w Twierdzy 2 jest równie ważny jak w najnowszej wersji Settlersów. Militaryści lubiący średniowieczne klimaty powinni zaś sięgnąć po stare dobre Age of Empires II, gdzie gospodarka jest prostsza, a akcja zdecydowanie szybsza. ■

The Settlers: Dziedzictwo królów - Misje dodatkowe — OD LAT 12

wymagania minimalne
procesor 1 GHz
256 MB RAM
karta DirectX 9,0c





wersja językowa: POLSKA

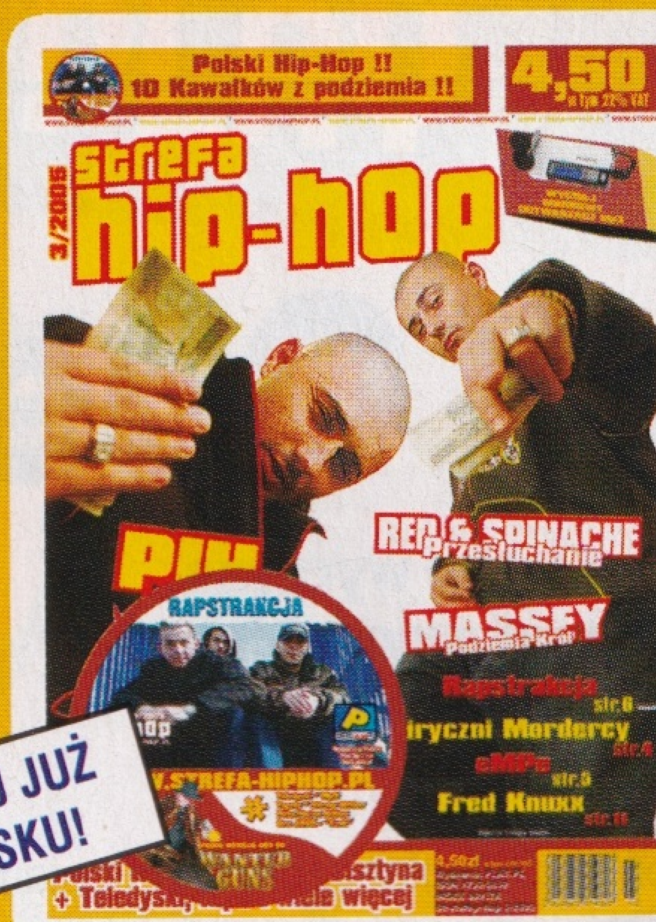
cena: 59,90 zł

ocena ★★☆☆☆





1. **Strzelcy są najskuteczniejsi przeciwko potworom i innym strzelcom. Pozostałym jednostkom wyrządzają znacznie mniejsze szkody.**
2. **W broń, celowniki oraz kaftany strzelcy zaopatrują się u rusznikarza. Gdy interes dobrze mu idzie, rozbudowuje swój zakład do fabryki karabinów.**
3. **W karczmie werbujemy zwiadowców, aby szukali celów dla luf strzelców. Ich lunety są tak dobre, że wrogowie są w nich widoczni nawet przez mury.**
4. **Większość mostów sami budujemy. Te nieliczne, które są od początku gotowe, nie sprowadzają na nas od razu nieszczęścia.**
5. **Najeźdźcy przybywają z góry zapowiedziani. Na przyjęcie tej grupy mieliśmy 20 minut – dość czasu, by zacząć ziewać.**





- Ponad 50 minut muzyki
Płyta AUDIO - 10 kawałków HipHop-owego podziemia
"RAPSTRAKCJA"
- Dużo dodatków na płycie CD (wsadź CD do komputera)

1CD

4,50 zł

- Na płycie dodatkowo strzelanka kowbojska 2004 roku - gra PC
WANTED GUNS PL



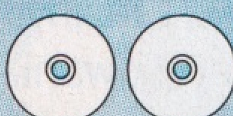
Sklep Wedkarski.pl
www.sklepwedkarski.pl



SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

12,90 zł

2CD



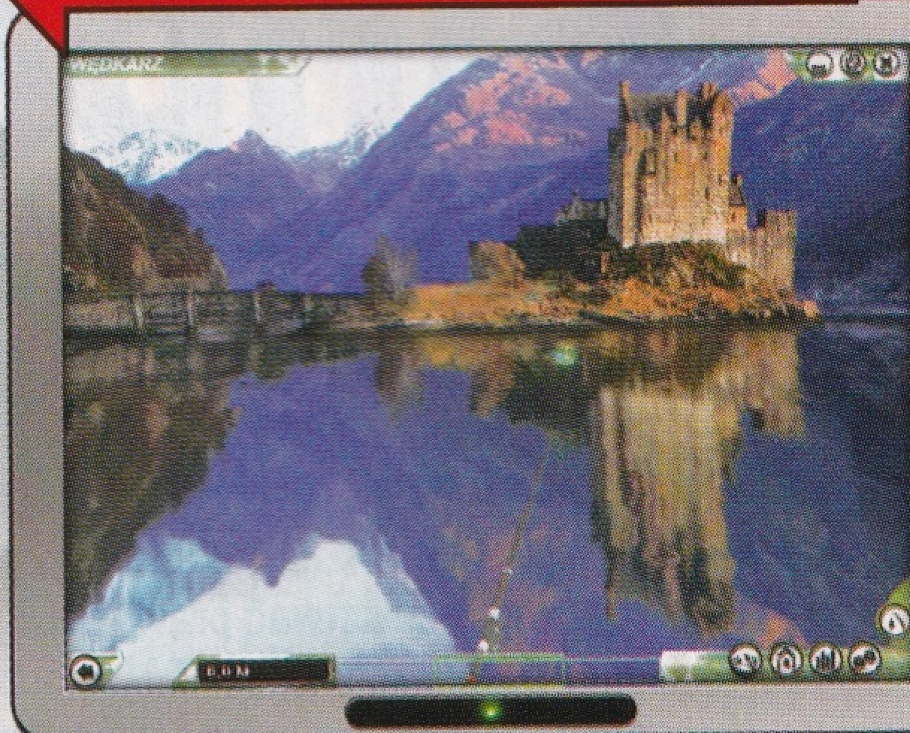
5 pełnych wersji



28 wirtualnych łowisk



możliwość dokupowania nowego sprzętu



WĘDKARZ

Gra, w której wędkujesz na wirtualnych łowiskach i starasz się pobić rekordy w łowieniu ryb. Jeśli Ci się poszczęści - złowisz niezwykle rzadką diamentową rybkę, natomiast jeżeli będziesz mieć pecha - starą puszkę!



5 pełnych wersji:
- GUNSHIP TANK KILLER
- THE RAGE
- GOCART MANIA
- PC FIREWALL 2005
- PC ORGANIZER

4,90 zł

1CD | SZUKAJ JUŻ W KIOSKU! | GAMER 6-7/2005



1CD

SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

4,90 zł

6 pełnych wersji:
- PC FIREWALL 2005
- ALIEN SHOOTER PL + DODATEK
- ANTY POPUP 2005
- TANK PL - gra JAVA
- CV - moja pierwsza praca
- 10 utworów w Mp3

KOMPUTER CD 6/2005

Pudełko plastikowe typu DVD



12,90 zł

Pełne wersje:
- Wędkarz PL
- Nitro Family
- Tank o BOX PL
- Uninstall 2005
- TITO
- 10 x mp3 legal muzyki

www.MAXGAME.info

Asterix & Obelix XXL



zręcznościowa / Najsłynniejsza para Galów wyrusza na ratunek przyjaciołom w zupełnie pozbawionej humoru nawalance z Rzymianami. Przyzwoitą realizację psuje niestety brak polskiej wersji językowej

Galia est omnia podbita. Że co? Cała? Tak, cała! Podstępnym Rzymianom pod wodzą Juliusza Cezara wreszcie udało się opanować ostatnią, niezwyciężoną dotąd galijską wioskę. Jej mieszkańcy zostali uwięzieni i rozesłani do najdalszych prowincji cesarstwa. Jedyni ocaleni to Asteriks i Obeliks, tworzący w tej chwili energiczną brygadę ratunkową wyruszającą z pomocą współbraciom.

W tej klasycznej zręcznościówce naszym zadaniem jest bicie Rzymian w ilościach hurtowych. Asteriks, nawet bez magicznego napoju, sam powala całe centurie, zbierając jako trofea hełmy pokonanych legionistów. Wymieniamy je później na zapasy energii oraz ciosy specjalne w odwiedzanych magicznych sklepikach. W wyprawie towarzyszy mu nieodłączny Obeliks, którego silne pięści rozbijają zagradzające drogi metalowe skrzynie i wprawiają w ruch niezliczone mechanizmy otwierające drogę do dalszych poziomów. Wielkolud przydaje się też między innymi jako dopalacz łodzi żaglowej czy też napęd szybkostrzelnego miotacza granatów.



Asterix dobrał się do żółwia dopiero po zmotywowaniu paroma kroplami eliksiru

Podczas gry odwiedzamy sześć prowincji – poza początkową Galią trafiamy do Normandii, Grecji, Helwecji, Egiptu oraz do samej stolicy imperium. Wszystkie poziomy są dobrze zrealizowane i utrzymane w jednolitej komiksowej stylistyce. Postacie są porządnie animowane, otoczenie także prezentuje się efektownie. Co prawda oprawie graficznej brakuje nieco szczegółowości, jednak dzięki temu gra działa płynnie nawet na słabszym sprzęcie.

Sterowanie jest nieskomplikowane, różne odkrywane w dalszej części gry kombinacje ciosów wywołujemy, korzystając zaledwie z kilku przycisków. Nieco niewygodne jest jedynie domyślne kierowanie kamerą, na szczęście automatycznie działa ona na tyle dobrze, że bardzo rzadko jesteśmy zmuszeni do jej ręcznego ustawiania.

Gra ma jedną, za to bardzo poważną wadę. Sprzedawana jest jako produkt przeznaczony dla dzieci, dozwolony od siódmego roku życia. Tymczasem wydano ją w angielskiej wersji językowej, przez co część bohaterów ma zupełnie inne imiona: druid warzący magiczny napój zamiast Panoramiks zwie się Getafix, wódz wioski Asparanoiks to Vitalstatistix, a piesek głównych bohaterów z Idefiksa został przechrzczony na Dogmatiksa! Fani komiksu w pierwszej chwili nie będą nawet wiedzieć, o kim rozmawiają postaci na ekranie.



– Raz, dwa, trzy, pierwszy z hełmu wyskoczysz... ty! – po takiej wyliczance mielibyśmy problem z dogonieniem celu

Szukając gry dla dzieci ze znanymi bohaterami, powinniśmy zwrócić uwagę na Inieamocnych, kosztującą około 80 złotych zręcznościówkę, w której wcielamy się w obdarzonych nadnaturalnymi mocami członków tytułowej rodziny.

Inną wartą zainteresowania propozycją skierowaną do młodszych graczy jest kolorowa i wciągająca polska zręcznościówka Kangurek Kao 2, na którą wydajemy około 10 złotych (zależnie od formy przesyłki) – ukazała się na płycie dołączonej do numeru 8/2005 GIER. Wcielając się w tytułowego bohatera, uwalniamy w niej swych przyjaciół z rąk okrutnego handlarza zwierząt. ■

Asterix & Obelix XXL — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne — PC CD-ROM — BEST OF ATARI
- procesor 700 MHz
- 128 MB RAM
- karta 32 MB

wersja językowa: ANGIELSKA

cena: 49,90 zł

Asterix & Obelix XXL — 7+ — ATARI

ocena ★★★☆☆

Sinbad
Legend of the Seven Seas

zręcznościowa / To tak słaba gra, że aż trudno się zdecydować, co w niej przeszkadza najbardziej – krótka kampania, nieświeża grafika, nudna walka czy wydanie tylko dla dzieci znających angielski

W grze wcielamy się w żeglarza Sinbada oskarżonego w Syrakuzach o kradzież strzegącej miasta Księgi Pokoju. Skazany na wygnanie wyrusza szukać prawdziwej złodziejki, bogini niezgody Eris. Podczas wędrówki trafiamy między innymi do mroźnej ojczyzny yeti i na nawiedzone cmentarzysko okrętów.

Wszystkie poziomy pokonujemy, machając energicznie mieczem i siekąc tabuny wyskakujących czasem dosłownie spod ziemi wrogów: piratów, dzikie bestie czy zastępy szkieletów wspierane przez napastliwe gargulce. Mamy bogaty zestaw ciosów dostępny od pierwszej misji, potem zdobywamy tylko nowe rodzaje ataków specjalnych. Dzięki temu stosujemy urozmaicone taktyki, a starcia z kolejnymi dziesiątkami przeciwników robią się w miarę ciekawe.

Choć biorąc taki gigantyczny zamach, Sinbad całkowicie się odsłania, piraci grzecznie czekają w kolejce do zadania ciosu. Szkoda, że to nie reguły honorowego pojedynku im to nakazują, ale ich zbyt ograniczona sztuczna inteligencja



Po pewnym czasie monotonia gry zaczyna jednak męczyć. Zanim docieramy do czekającego na końcu każdej krainy bossa, czeka nas nudne tłuczenie setek statystów. W przeważającej mierze ci nie stosują jednak wyrafinowanych metod walki, lecz rzucają się na Sinbada, młócąc powietrze na prawo i lewo. Inteligentniejsi przeciwnicy się zdarzają, ale są w mniejszości. Jednak i w ich wypadku taktyka walki ogranicza się do cofania się na widok naszego bohatera składającego się do zadania silniejszego uderzenia.

Gra powstała dwa lata temu i to niestety widać. Sinbad i jego przeciwnicy są mało szczegółowi, wszystkie postacie są też przeciętnie animowane. Wymiana ciosów jest niezbyt płynna, czasami od wciśnięcia klawisza do reakcji mija zbyt wiele czasu. Także odwiedzane zakątki świata pozostawiają wiele do życzenia: jak na grę o kreskówkowym rodowodzie są po prostu brzydkie.

Niestety polski wydawca nie stanął na wysokości zadania, całkowicie zapominając o rodzimej wersji językowej. A to w grze przeznaczonej dla dzieci jest po prostu niedopuszczalne – szczególnie w takiej, która w Polsce wychodzi dwa lata po premierze.

Rodzice poszukujący dla swych pociech dobrze zrealizowanej zręcznościówki powinni zainteresować się na przykład kosztującą także niecałe pięćdziesiąt złotych grą Mój brat niedźwiedź. To ładnie zrealizowana adaptacja jednego z filmów Disneya, niemal zupełnie pozbawiona przemocy, a przy tym, co bardzo istotne, wydana we w pełni spolszczonej wersji. ■

Sinbad: Legend of the Seven Seas — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne — PC CD-ROM — BEST OF ATARI
- procesor 600 MHz
- 64 MB RAM
- karta 32 MB

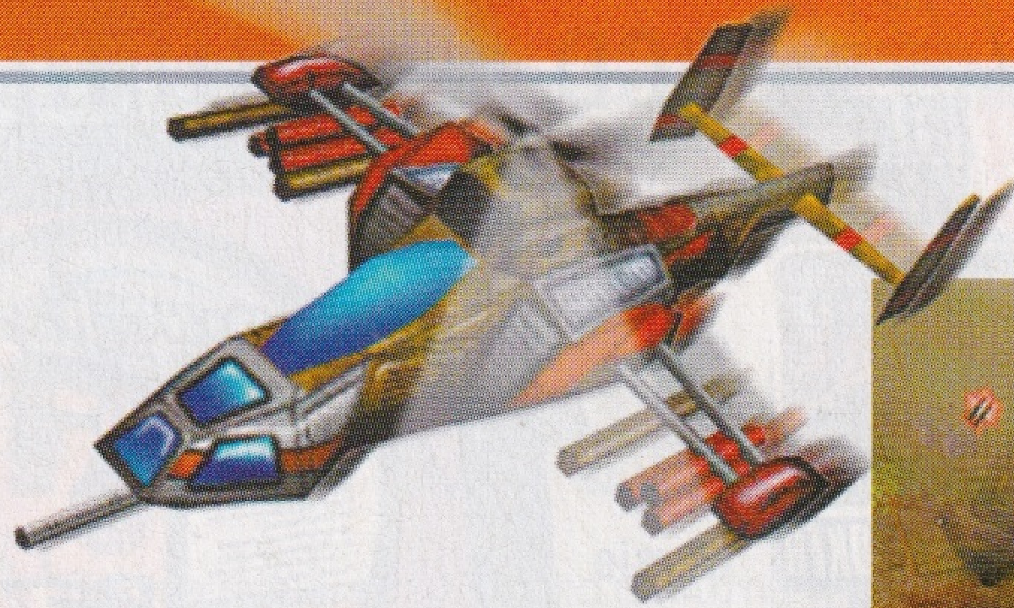
wersja językowa: ANGIELSKA

cena: 49,90 zł

Sinbad Legend Of The Seven Seas — 7+ — ATARI

ocena ★☆☆☆☆

AirStrike II Grom w Zatoce



zręcznościowa / Superkopter strzelający piorunami, rakietami i laserem do setek wrogów zapewnia wiele szybkiej akcji. Zabawę psuje jednak miejscami za gęsty ogień nieprzyjaciela

Sterujemy potężnie uzbrojonym śmigłowcem, którego zadaniem jest niszczenie wrogich wojsk i budynków. Akcję obserwujemy znad helikoptera. Gra jest bardzo efektowna wizualnie, zaś dzięki zróżnicowanym planszom zabawa się nie nudzi, ale jest za krótka – kończymy ją w jedno popołudnie. Później już tylko podnosimy poziom trudności i nabijamy punkty.

Schemat gry jest prosty. Lecimy przed siebie, a pojawiające się z naprzeciwka wrogie jednostki strzelają do nas. Sztuka polega na tym, by unikać ich ognia, trafiając je. To proste, ale tylko na dwóch najniższych poziomach trudności. Już na normalnym poziomie walka wymaga świetnego refleksu, bo nieprzyjaciel prowadzi gęsty ogień z wielu stron. Po kilkunastu trafieniach spadamy na ziemię. Frustrujące jest to, że dzieje się to zawsze w tych samych kilku miejscach, w których twórcy gry poutykali tyle nieprzyjacielskich helikopterów, wyrzutni rakiet, samolotów, czołgów i innych systemów broni, że po prostu nie sposób ich przejść bez utraty życia. Na szczęście nie cała gra jest taka i przez większą część rozgrywki radzimy sobie z wrogiem bez trudu.



Imponujący wybór uzbrojenia podwieszonego pod skrzydełkami naszego helikoptera pozwala nam dać spektakularny pokaz fajerwerków

Dużym plusem jest spory wybór broni. Na początku mamy tylko słaby karabin maszynowy, ale szybko zyskujemy dostęp do nowych rodzajów uzbrojenia. Szczególnie efektowny jest karabin piorunowy generujący niszczycielskie wyładowania elektryczne, które odbijają się od metalowych powierzchni. Część broni jest jednak mało użyteczna; na przykład laser ma tak małą siłę rażenia i strzela tak powoli, że nie przydaje się. Z kolei generator fal niszczy wiele celów jednocześnie, ale należy je utrzymać w polu rażenia bardzo długo, co zmniejsza nasze szanse przeżycia.

Na szczęście mamy do dyspozycji spory zestaw rakiet. Szczególnie użyteczne są duże pociski z samonaprowadzaniem, które sieją spustoszenie zarówno wśród naziemnych, jak i latających jednostek wroga. Bogactwo arsenału uzupełniają ataki specjalne, takie jak uderzenie jądrowe albo strzał z satelity. Polska wersja jest poprawna, niewiele było tu do tłumaczenia.

Sterujemy przy użyciu klawiatury, dżojstika bądź myszy, przy czym ten ostatni sposób jest najwygodniejszy. Helikopter zachowuje się wówczas jak kursor i podąża tam, gdzie przesuwamy myszkę. Pewne opóźnienie, z jakim wykonuje polecenia, utrudnia unikanie ostrzału szybkimi ruchami. Z czasem zyskujemy dostęp do szybszych maszyn, które sprawniej reagują na stery, ale są mniej odporne na ostrzał.



Gdy wokół nas robi się zbyt ciasno, używamy broni specjalnych

Gra jest krótka, ale i tak dłuższa i ciekawsza od bardzo podobnego i kosztującego tyle samo Gwiezdnego mściciela. Jest też od niego dużo ładniejsza, dlatego stojąc przed wyborem między tymi dwoma pozycjami, bez wahania wybieramy AirStrike'a II. ■

AirStrike II Grom w Zatoce — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne: procesor 400 MHz, 128 MB RAM, karta 16 MB

wersja językowa: POLSKA

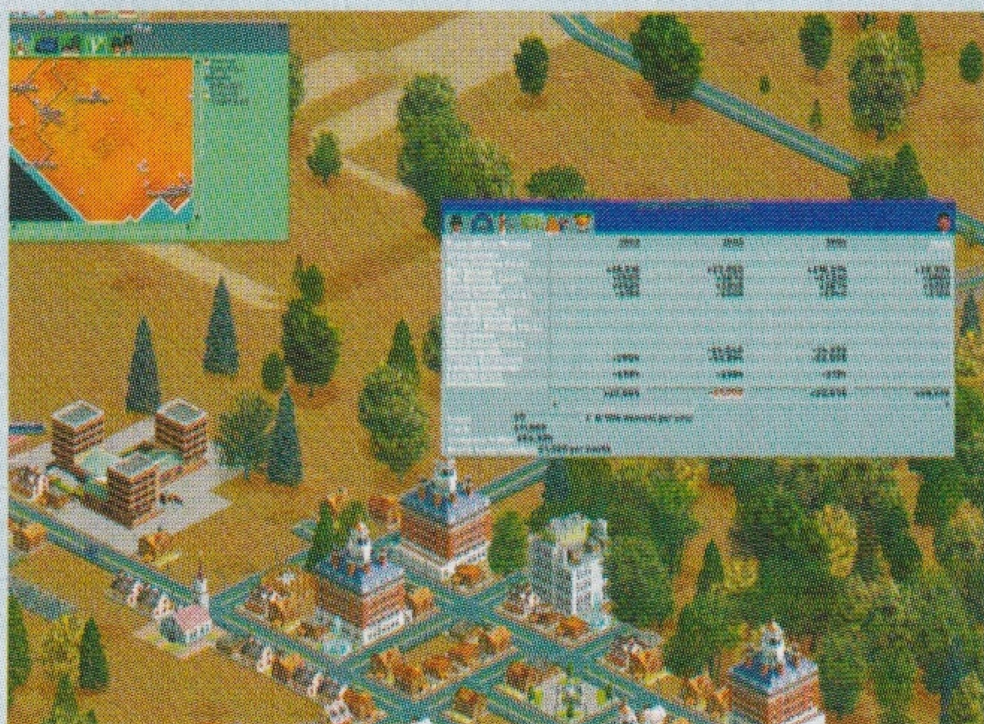
cena: 29,90 zł

ocena: ★★☆☆☆

Chris Sawyer's Locomotion

strategiczna / Budujemy firmę przewozową, wykorzystując popyt na lokalnym rynku. Ale największy sukces nie może osłodzić nam fatalnej grafiki i kłopotów ze sterowaniem

Zaczynamy od wyboru terenu działalności. Różnią się stopniem trudności: zasobami, dystansem od nich i siłą konkurencji. Dostarczamy dobra do fabryk i miast i przewozimy pasażerów. Zaopatrując przemysł, pobudzamy wzrost produkcji i dostajemy nowe towary do przewiezienia. Zarabiamy coraz więcej i budujemy połączenia lądowe, powietrzne i morskie. Zaczynamy na początku ubiegłego wieku, więc rozwój techniki skraca czas podróży i zwiększa tonaż. Zmieniają się branże przemysłu, miasta rozrastają się, a zmiany koniunktury i technologii zmuszają do reakcji.



Pokazująca nasz dochód tabelka poza niewielkim załamaniem w 1903 roku napawa wielkim optymizmem, ale cóż z tego, skoro nie chce nam się nawet patrzeć na nasze pikselowe włości

Ułożenie drogi czy toru bywa męką. Początek i koniec nie są automatycznie łączone, sami dobieramy na przykład kąt nachylenia trasy. Nie ma możliwości bezpłatnego usunięcia odcinka, na terenie zabudowanym drogi stają się własnością miasta i nie daje się ich przebudowywać, niemożliwa jest też budowa na pauzie.

Sterowanie jest nieintuicyjne. Odnalezienie menu budowy przystanku autobusowego i zarządzanie pojazdami jest utrudnione. Kursorowi przypisano różne czynności zależnie od aktywnych opcji menu, ale nie zmienia się jego kształt, co myli.



Sieć zielonych dróg łączy Pinkerworth Woods z Crackerwell, Blubberwood i z naszą kieszenią

Grafika przypomina gry sprzed dziesięciu lat. Rozpikselowane pojazdy pełzające po dwuwymiarowej mapie nie rażą tylko fanatyków takich gier. Oprócz modelu ekonomicznego tylko możliwość zmiany rozdzielczości świadczy o tym, że gra jest z 2004 roku.

Wirtualnych Rockefellerów Locomotion raczej nie skusi, na rynku znajduje się bowiem choćby wyśmienity Industry Giant II w cenie 19,99 złotych, a niebawem będzie można pograć w jeszcze lepszego Transport Gianta. ■

Chris Sawyer's Locomotion — BEZ OGRANICZEŃ

wymagania minimalne: procesor 500 MHz, karta 16 MB, 128 MB RAM

wersja językowa: ANGIELSKA

cena: 49,90 zł

ocena: ★☆☆☆☆

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

zręcznościowa / Superagent Fisher znów rusza do akcji. W tej części brak większych zmian, ale mamy możliwość wzięcia udziału w kilku naprawdę pasjonujących misjach

Sam Fisher z Trzeciego Eszelonu, tajnej amerykańskiej grupy wywiadowczej działającej na granicy prawa, zajmuje się działalnością szpiegowską i gdy trzeba, brutalnie rozprawia się z wrogami.

Tym razem naszym przeciwnikiem jest terrorysta Sadono planujący atak przy użyciu broni biologicznej. Szukając informacji mogących zapobiec tragedii, odwiedzamy jak zwykle wiele egzotycznych miejsc. Ratujemy amerykańskiego dyplomatę z płonącej ambasady w Timorze, podsłuchujemy terrorystów w pędzącym pociągu do Paryża, zakradamy się do rebelianckiej bazy w Indonezji - misje są zróżnicowane i ciekawie zaprojektowane.

Nasz bohater zna nowe sztuczki. Umie zaprzeć się między bliskimi ścianami, by doskoczyć wyżej położonej krawędzi i potrafi błyskawicznie i niezauważenie przemieścić się z jednej strony drzwi na drugą. Nauczył się też zwisać na nogach z rury i strzelać w tej pozycji. Mimo ulepszeń rozgrywka wygląda tak jak w pierwszej części. Zabawa jest świetna, ale pamiętajmy, że choć Sam jest doskonale uzbrojony, to gra nie jest strzelaniną, a skradanką. Wymiana ognia najczęściej kończy się naszą śmiercią, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności. Dlatego kluczowe jest tutaj zachowanie ciszy.

Grafika w Pandorze Tomorrow wygląda już średnio, zwłaszcza jeśli porównujemy ją z najnowszą częścią serii Splinter Cell. Tekstury są mało wyraźne, a modele proste i niezróżnicowane. Najlepiej wypada system cieni, ale zdarza się, że niektóre wyglądają jakby miały krawędzie wydzierane z papieru.

Oprawa dźwiękowa jest za to wciąż świetna. Szorstki głos Michaela Ironside'a znakomicie pasuje do postaci twardego agenta. Poprawiono jakość polonizacji. Pierwsza polska wersja Pandory Tomorrow okryła się niesławą jako gra skandalicznie przełożona i nie przetestowana - część kwestii nie była w ogóle wyświetlana. Teraz już na szczęście wszystko działa jak należy.

Jeśli lubimy rozgrywkę tego typu, warto zagrać w Splinter Cell: Chaos Theory. Najnowsza odsłona przygód Sama Fishera wygląda oszałamiająco, a do tego wprowadza masę nowych opcji, przydatnych gadżetów i wyjątkowo wredną sztuczną inteligencję przeciwników. Jeśli wolimy mniej stechnicyzowane klimaty, z przyjemnością zagramy w Thief: Deadly Shadows. Jako arcyzłodziej Garrett odkrywamy w tej grze ponure intrygi tajemnej organizacji Strażników. Oprócz pięknej grafiki i rewelacyjnych cieni Thief ma niesamowitą atmosferę świata, w którym magia miesza się z technologią. ■



Sam Fisher zabija sprawnie, ale nie zadaje śmierci bez potrzeby. Schwytanego warto najpierw przesłuchać

Splinter Cell Pandora Tomorrow — OD LAT 15

wymagania minimalne
- procesor 1 GHz
- 128 MB RAM
- karta 64 MB

wersja językowa: POLSKA

cena: 49,90 zł

ocena ★★★★☆

Comanche 4

symulacyjno-zręcznościowa / Tania edycja nadlatuje na nasz rynek, na którym o dobrą grę o śmigłowcach coraz trudniej

Pilotujemy nowoczesny amerykański śmigłowiec. Gra wygląda jak symulator, ale więcej ma ze zręcznościówki. Uproszczona fizyka sprawia, że czasem staje się zwykłą strzelaniną, na przykład poruszamy się na boki, unikając pocisków, a najwygodniej patrzeć zza ogona śmigłowca. Mamy zniszczyć dziesiątki jednostek wroga, więc Comanche jest nadnaturalnie potężny. Przywalenie wirnikiem w ziemię powoduje tylko jego uszkodzenie. Gdy zbliża się rakieta, automatycznie wyrzucane są flary. Uszkodzenia usuwamy, siadając na lądowisku. Mimo to nie jest łatwo, bo zadania wymagają pośpiechu, a ten często wprowadza nas w sam środek ostrzału.



Pofalowana powierzchnia wody wygląda efektownie i realistycznie, ale to niestety wyjątek w tej grze - cztery lata, jakie minęły od jej ukazania się w sprzedaży, to cała epoka. Stąd wielce uproszczona rzeźba terenu i brak detali

Sześć kampanii (30 misji) rozgrywa się w różnych zakątkach świata. Ciekawe zadania lokują nas w centrum walk. Wspieramy natarcia i osłaniamy ewakuacje, sporo też nietypowych misji, na przykład po cichu śledzimy samolot, by wykryć bazę. Nieraz zdarza się, że cele są nagle zmieniane, bo dowództwo źle oceniło sytuację. Nasz arsenał to działko i trzy rodzaje rakiet, w tym dwa z samonaprowadzaniem, wzywamy też artylerię. Strzelanie jest ułatwione: system celowniczy bierze poprawkę na ruch celu.

Walczymy nad dżunglą, pustynią, lasem, zaśnieżonymi polami i w miastach. Na akwenach niszczymy łodzie patrolowe i wielkie statki. Najmilsze dla oka są eksplozje i woda rozbryzgiwana przez śmigło, najbardziej drażni za niski poziom detali. W miastach wydaje się, że latamy między pudełkami zapałek!

Wokół wciąż coś się dzieje. Z łodzi desantowych na plażę wybiegają żołnierze, a pływającego w morzu agenta wciąga do śmigłowca dwóch płetwonurków. Tym większa szkoda, że animacje postaci nie są lepsze.

Grę w całości przetłumaczono, w głośnikach słyszymy komunikaty po polsku. Są poprawne, ale brak w nich emocji.

To przyjemna gra zwalniająca nas z myślenia i pozwalająca skupić się na rozwałce, podobnie jak Operacja Pustynny Grom, Gunship Tank Killer czy futurystyczny Echelon: Wojownicy wiatru. Mają one ładniejszą grafikę, ale dają mało satysfakcji. Ciekawe podejście do tematu śmigłowców ma Vietnam: Med Evac, gdzie skupiamy się na ratowaniu rannych. Niestety też prezentuje się słabo. A jeśli szukamy realistycznej symulacji i niestraszna nam przestarzała grafika, sięgamy po Comanche'a 3. ■

Comanche 4 — OD LAT 12

wymagania minimalne
- procesor 450 MHz
- 128 MB RAM
- karta 16 MB

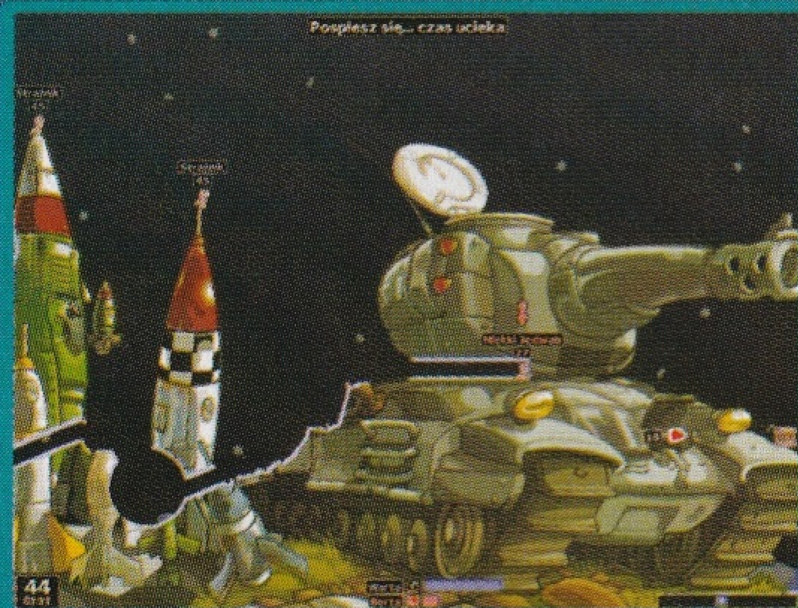
wersja językowa: POLSKA

cena: 19,90 zł

ocena ★★★☆☆

Worms World Party

strategiczna / Wojowniczy robacy i robaczywi wojacy walczą w nowej odsłonie serii, która od dziesięciu lat doprowadza graczy do łez ze śmiechu. I oby tylko ze śmiechu



Za duża czasem umowność dekoracji przeradza się w rażącą sztuczność

Worms wywodzi się z gier, w których strzelaliśmy do rywala, określając kąt i szybkość początkową pocisku. Bohaterami są wojownicze robaki wyposażone w rozbrajająco durny arsenał: eksplodujące bananowe bomby, szalone krowy czy miażdżące wrogów betonowe osły. Na oko dziecinna gra daje wielkie możliwości, wymaga planowania i twórczego wykorzystania broni. Szukamy sposobu na zranienie lub strącenie do wody wroga i kryjemy się przed ostrzałem, obudowując się belkami i zakopując pod ziemią.

NA STARYCH ŚMIECIACH

World Party nie wnosi wielu nowości do robaczego świata. Najcenniejsze jest czterdzieści pięć nowych singlowych misji zaprojektowanych jako łamigłówki o kilku rozwiązaniach. Wymagają pomysłowego użycia broni, a często radzenia sobie bez niej. Na przykład stoimy na niezniszczalnym statku z lufą i komorą, w których pojawiają się miny. Stajemy obok komory, by wysadzić jej zawartość i wystrzelić miny z lufy wycelowanej w robale na brzegu. Misje zaprojektowano bardzo ciekawie, ale z biegiem czasu stają się potwornie trudne nawet dla wytrawnych znawców serii przygód różowych robali.

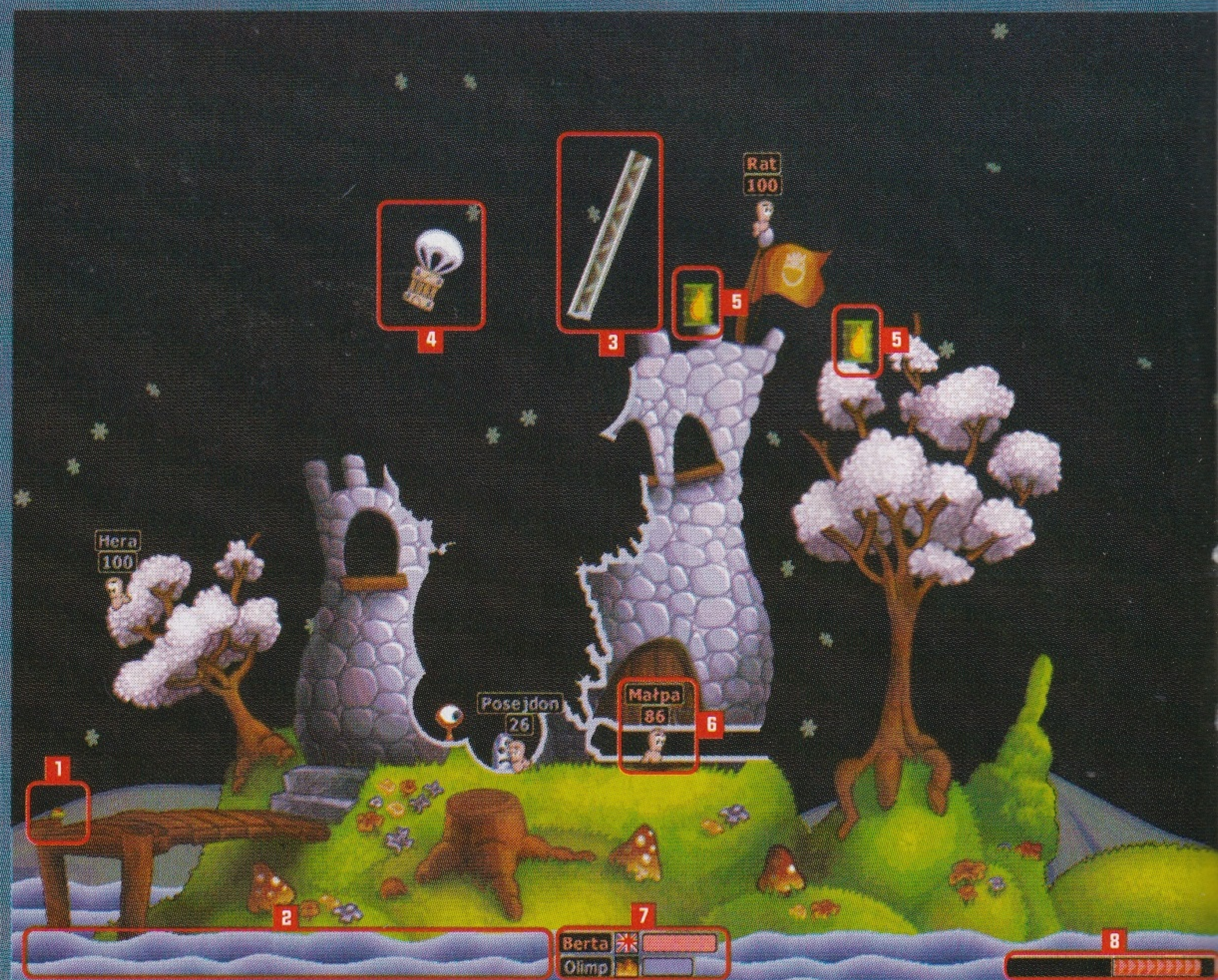
Nowością jest zestaw misji dla dwóch graczy i losowanie modyfikowania rozgrywki, na przykład w ten sposób, że każda tura kończy się trzęsieniem ziemi, eksplozje są silniejsze albo jeden robal ma pełen zapas energii, a inne są mocno osłabione. Dzięki temu gra wieloosobowa wymaga dostosowania taktyki do zmiennych warunków i jest jeszcze ciekawsza niż standardowe pojedynki dwóch drużyn.

Dla początkujących (i nie tylko) jest Wormopedia – opis wszystkich broni i ich nietypowych zastosowań często zaskakujących nawet doświadczonych graczy.

DEKORACJE W STYLU RETRO

Grafika w serii Worms zawsze była bardzo kolorowa, bardzo prosta i bardzo umowna, ale dzięki temu starzeje się powoli – kolejne edycje przechodziły tylko zmiany kosmetyczne i nie przeszkadzało to w grze. Worms 3D przyniosło rewolucję, przenosząc zabawę w trzeci wymiar, ale stare części Wormsów nie przestały bawić swą barwną, groteskową grafiką.

Bardzo dobre wrażenie robią rysowane plansze przedstawiające na przykład miasteczko albo budynek więzienia na wyspie. Tradycyjnie już wszystko to są tylko dekoracje i eksplozje wygryzają w nich jednakowe dziury. Nieważne, czy to zamki, drzewa, ogryzki czy czołgi – każdy element planszy rozsypuje się tak, jakby wszystkie były zrobione z tego samego materiału. Do tego wysadzenie elementów położonych niżej nie powoduje osuwania się terenu i po kilku rundach wielkie kawały obiektów wiszą w powietrzu. Może czas poddać je działaniu grawitacji?



1 Miny aktywują się po wejściu na nie robaka i po chwili wybuchają – warto władować na nie przeciwników.
2 Tłem wszystkich plansz jest woda. Strącenie do niej przeciwnika to najprostszy sposób na wygraną.
3 Zawieszanie belek utrudnia ostrzał przeciwnikowi – w trakcie swojej rundy zbliżamy się do utworzonego przez przeszkodę otworu i cofamy się po oddaniu strzału.
4 Co jakiś czas na planszę zrzucane są zasobniki z potężnym uzbrojeniem, przydatnymi narzędziami oraz dodatkowym zdrowiem.
5 Z ognistych beczek po trafieniu wylewa się napalm raniący robaki, które wchodzą z nim w kontakt.
6 Małpa znalazła się przypadkiem w miejscu utrudniającym ostrzał, więc próbuje przekopać się dołem wieży do przeciwnika.
7 Wskaźniki pokazują bilans sił życiowych obu drużyn.
8 Na tor lotu części pocisków znaczący wpływ ma kierunek i siła wiatru.

Niestety wszystkie ekrany menu wyświetlane są w niskiej rozdzielczości 640 na 480 punktów, co wygląda szczególnie brzydko tam, gdzie jest dużo tekstu. Właściwa gra uruchamia się na szczęście w znacznie wyższej rozdzielczości – widzimy wtedy na ekranie szerszy wycinek planszy, dzięki czemu zabawa jest przyjemniejsza.

Muzyka jest mdła i nie zwracamy na nią uwagi. Wielojęzyczne piskliwe okrzyki bojowe wydawane przez naszych bohaterów osłuchały się już robalowym wyjadaczom i nie są żadną atrakcją, rozbawią jednak osoby nie znające innych części. Atutem gry jest starannie przygotowana polska wersja, są nawet dwa zestawy polskich odzywek robali. Niestety to te same odgłosy, które słyszeliśmy w poprzedniej części, czyli Worms Armageddon.

TYLKO DLA REKRUTÓW

World Party polecamy tym, którzy nie grali w Wormsy lub znają tylko najstarsze części. Jest świetna do zabawy w parę osób na jednym komputerze.

Worms: Armageddon to gra uboższa w opcje, ale ze śmiesznymi filmami. Ma też bogatszy arsenał. Jeśli mamy dość płaskiej grafiki, sprawdźmy Worms 3D: trójwymiarowa grafika bez wielkich zmian koncepcji. Pokazane przestrzenie zadania dla jednego gracza są ciekawsze, ale z ludźmi gra się przyjemniej w klasyczne, płaskie robaki.

Powyższe gry są dostępne w kolekcji Nowa eXtra Klasyka za 19,99 złotych. Jeśli szukamy czegoś nowego, warto rozważyć zakup Wormsów: Oblężenia, gdzie dodano możliwość budowania fortów, jednak nowa idea nie każdemu przypada do gustu.



Poziomy, na których zamiast ziemi u dołu ekranu jest woda, są postrachem tych, którzy nad zdolność dobrego taktycznego usytuowania swych skąpych robaczych sił przedkładają celne oko. Tutaj jednym precyzyjnym strzałem daje się utopić większą część drużyny przeciwnika

Worms World Party — OD LAT 12

wymagania minimalne
- procesor 100 MHz
- 32 MB RAM
- karta 2 MB

wersja językowa: POLSKA

cena: 19,99 zł

ocena ★★★☆☆

Gry z tej i 34 strony znajdujemy tylko w koszach z tanimi grami w hipermarketach. Część to rzeczywiście śmieci, ale nie wszystkie. Przedstawiamy najtańszą serię Cenegi

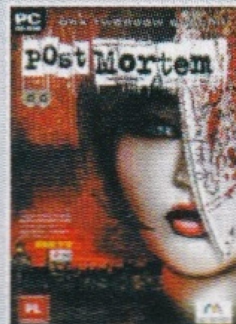
Post Mortem


Wiedziałam, że nie będzie pan w stanie zbyt długo się opierać, panie MacPherson. Czy jest pan gotów wysłuchać mojej oferty?

przygodowa / Czarny kryminał: lata dwudzieste w Paryżu, detektyw wynajęty przez piękną nieznajomą i zagadka brutalnego morderstwa. Sprawdzamy tropy, przesłuchujemy świadków, a notatnik się zapełnia. Czasem łatwo się zaciąć. Kłopoty sprawia portret pamięciowy, jeśli choć jeden element jest inny, świadek go nie poznaje.

Oprawa jest ładna. Statyczne otoczenie z trójwymiarowymi postaciami widzimy oczyma bohatera, rozglądając się myszką. Poruszamy się skokowo. Niestety tłumaczenie jest pełne błędów gramatycznych i rzeczowych. Do tego nie daje się przyspieszyć rozmów, a często wczytujemy stan, by powtórzyć dialog inaczej. ■

Wymagania minimalne:
procesor 350 MHz, 64 MB RAM, karta 16 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★★☆☆☆

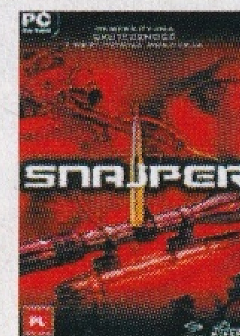


Snajper

zręcznościowa / Słaba strzelanina – kanciasta grafika, prymitywne efekty świetlne, sztywna animacja i mała interakcja z otoczeniem. Płatny zabójca ucieka z więzienia i mści się na ludziach, którzy go wykorzystali. W praktyce oznacza to monotonne przebijanie się przez głupich wrogów. Czterostrzałowi policjanci giną od czterech trafień, nieważne, w stopę czy głowę. Częściej niż snajperki używamy pistoletu, karabinów i strzelby. Rażą błędy: wisząca w powietrzu broń czy przechodzenie przez zamknięte drzwi. Zdobywanie doświadczenia i biegłości w użyciu broni nie pomagają, po prostu nie chce się w to grać. ■



Wymagania minimalne:
procesor 600 MHz, 128 MB RAM, karta 16 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★☆☆☆☆

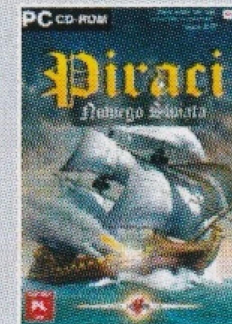


Piraci Nowego Świata



zręcznościowa / Symulacja życia wilka morskiego w stylu Piratów Sida Meiera wciąż wabi otwartością i głębią rozgrywki, a jeszcze nie razi oprawą. Na Karaibach przełomu XVI i XVII wieku mamy wiele do zrobienia. Przewozimy towary, napadamy na statki, szukamy skarbów i polujemy na piratów, wykonujemy misje dla gubernatorów miast i plądrujemy porty. W określonym czasie musimy zaliczać misje scenariuszowe. Nie ma tu kolorowych animacji z dużymi postaciami, jak w Piratach z Karaibów, ale rysowana grafika starzeje się wolniej i działa na słabych maszynach. Bitwy morskie wyglądają znośnie. ■

Wymagania minimalne:
procesor 450 MHz, 64 MB RAM, karta 16 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★★★★☆

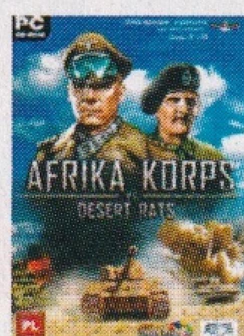


Afrika Korps vs. Desert Rats



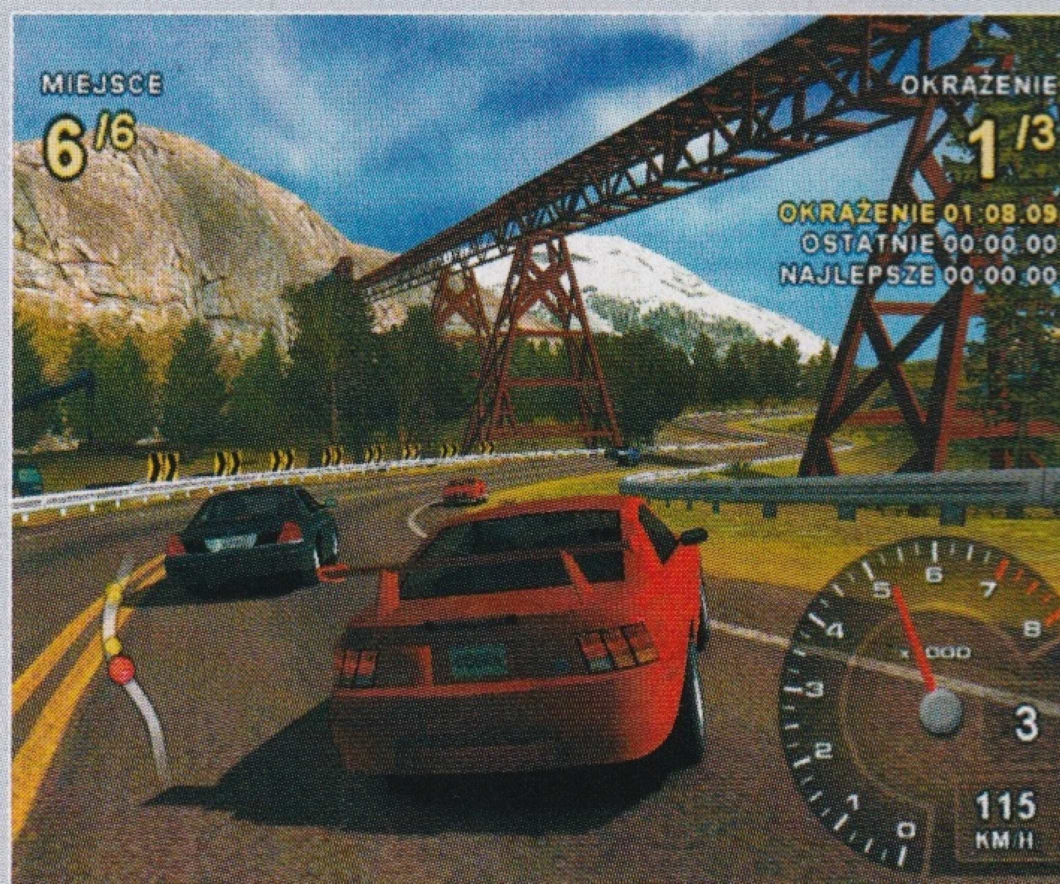
strategiczna / Zajmująca i wciąż piękna druga wojna światowa w Afryce. Dwie kampanie, Niemców i aliantów, zgrabnie łączy fabuła. Nie dbamy o logistykę: przed każdą z ciekawych misji dobieramy siły z gotowej puli. Przyjazna dla nowicjuszy gra stopniowo wprowadza nowe typy jednostek. W końcu dowodzimy czołgami, wozami opancerzonymi, ciężarówkami transportowymi, wzywamy lotnictwo i ostrzał artylerii. Na szczęście można wydawać rozkazy na pauzie. Jednostki są szczegółowe, widać bogactwo animacji i efektów cząsteczkowych. Na zbliżeniu nie daje się patrzeć równolegle do gruntu, a polskie napisy czasem wystają poza ramki. ■

Wymagania minimalne:
procesor 1 GHz, 256 MB RAM, karta 64 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★★★☆☆

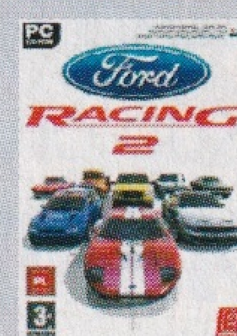


Ford Racing 2

wyścigowa / Ten za krótki i prosty wyścig lepiej oglądać niż w niego grać. Reklamówka Forda błyszczy lakierem, kusi asfaltowymi i terenowymi trasami. Są fordy sportowe (w tym piękna Cobra), pick-upy, kultowe modele jak Thunderbird czy Gran Torino i prototypy. Niestety prowadzi się je prawie tak samo. Kraksy nie zostawiają śladów, zabawa szybko się nudzi, a łatwe wyścigi nie są wielką atrakcją. Szukając wyzwań, trafiamy na niespecjalne tryby specjalne w stylu przejeżdżania przez bramki czy wyścigu po wyznaczonej linii. One też nie starczają na długo. Piętnaście złotych to nadal nieco za dużo za tę grę. ■



Wymagania minimalne:
procesor 500 MHz, 128 MB RAM, karta 32 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★★☆☆☆

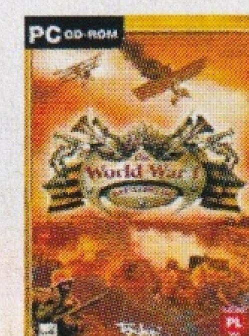


World War I Battlefields



<None>strategiczna / Duża skala bitew i realia mniej znanej wojny światowej mogłyby i dziś cieszyć, gdyby nie kłopoty z jednostkami i nieciekawe misje. Obstawiamy surowce kopalniami i tartakami i produkujemy lekkie jednostki, rozbudowujemy miasto i cięższymi siłami ruszamy na wielką bitwę. Pojazdy i okręty blokują się w zwężeniach, a kawaleria i piechota zbijają się w chaotyczne zbieraniny. Fatalną muzykę można wyłączyć, a kolorowa, rysowana grafika nadal jest ładna, ale tęsknimy za obracaniem i zbliżaniem kamery. Bez tego gra wydaje się przestarzała jak wdrażane przez nas pierwsze czołgi i dwupłatowe samoloty. ■

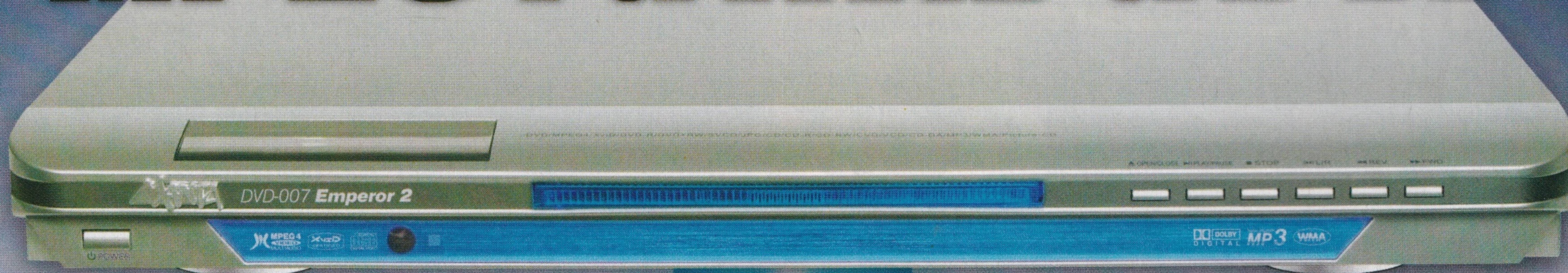
Wymagania minimalne:
procesor 600 MHz, 128 MB RAM, karta 32 MB
Cena: 14,90 zł
ocena ★★☆☆☆



THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD

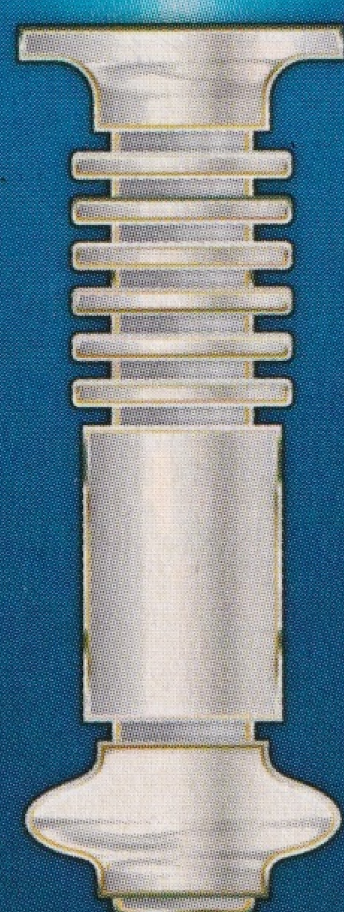


Czyta **polskie napisy**
do (**MPEG 4 & XviD**) w plikach **.txt**



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub ◆
Możliwość uaktualnienia oprogramowania ◆
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć ◆
Wszystkie menu i OSD po polsku ◆
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów ◆
Opcja przyspieszania i zwalniania ◆
Wbudowany dekoder AC-3 ◆
Systemy PAL i NTSC ◆









Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
tel. +48 (22) 654-60-43

DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD

Los Angeles California

Big Mutha Truckers

zręcznościowa / Tę okazję na świetną grę handlowo-symulacyjną, wycinek z życia kierowcy ciężarówki okraszony ciężkim humorem, zaprzepaszczono nieprzemyślanym wykonaniem.

Paskudna Mamuśka Jackson ma przekazać interes temu z dzieci, które w dwa miesiące zarobi najwięcej. Wcielając się w jedno z nich, przewozimy towary, ścigamy się z innymi truckerami i powodujemy wypadki. Kupujemy amortyzatory, pancerz i zwiększamy ładowność. W barach dowiadujemy się, gdzie jest popyt na jaki towar. W trasie wiejemy przed policją i odpieramy motocyklistów skaczących na pakę i próbujących pozbawić nas towaru.



Miast jest zaledwie pięć, a sieć dróg uboga, szybko więc zaczynamy jeździć w kółko. Jeśli mamy cierpliwość, bo jeździ się źle. Nie czujemy masy pojazdu, wóz ślizga się jak sportowe auto, machając na wszystkie strony naczepą. Przez to z czterech widoków (dwa z kabiny, znad kabiny i zza wozu) do gry nadaje się tylko ostatni.

Mimo prostej grafiki animacja zwalnia do kilkunastu klatek na sekundę niezależnie od rozdzielczości i innych ustawień. Gra zamiera, doczytując muzykę z płyty. Do tego jest nie całkiem spolszczona. Opisy podczas jazdy czy zakupów nie budzą zastrzeżeń, ale angielskie wypowiedzi Mamuśki, barmanek czy sprzedawców towaru nie zostały opatrzone napisami. ■

Wymagania minimalne:
procesor 500 MHz,
96 MB RAM, karta 16 MB
Cena: 14,90 zł

ocena ★★☆☆☆



Bad Boys II

zręcznościowa / Nieudana strzelanina na podstawie filmu z Willem Smithem i Martinem Lawrence'em. Sterujemy na zmianę jednym i drugim, wpadając i wypadając z budynków oraz kładąc trupem dziesiątki podobnych do siebie, tępych przeciwników.

Taktyka naszych wrogów ogranicza się do stania i strzelania, regularnego wychylania się zza przeszkody i strzelania albo po prostu trwania w jednym miejscu i czekania na śmierć. W wyznaczonych kółkami miejscach daje się przywierać do ściany i prowadzić ogień, wychylając się. Ten ruch przydaje się do precyzyjnego trafiania w broń przeciwnika, tylko w ten sposób bowiem zdobywamy inne niż standardowy pistolet pukawki. Na każdym poziomie robimy to od nowa, co irytuje.

Pokazująca akcję kamera trzyma się za blisko pleców. Ruchy postaci są nienaturalne, grafika brzydko rozmyta, a przerywniki filmowe ziarniste. Bohaterowie wyglądają z grubsza jak znani z filmu aktorzy, ale nie mówią ich głosami. Polska wersja (z kinowymi napisami) ma niedociągnięcia. ■

Wymagania minimalne:
procesor 600 MHz,
128 MB RAM, karta 32 MB
Cena: 14,90 zł

ocena ★☆☆☆☆

Grom: Terror w Tybecie!

zręcznościowo-przygodowa / Wygląda staro i brzydko, ale lekka i ciekawa rozgrywka nadal zachęca. Bohater tej polskiej gry, pułkownik Grom, w czasie drugiej wojny przeżywa w Tybecie przygody jak Indiana Jones, próbując zdobyć starożytny artefakt przed nazistami.



Po drodze walczy z żołnierzami i mitycznymi stworami i wykłóca się z miejscowymi. Pełne humoru teksty są bez zarzutu. Zaczynamy z Petrem z czeskiej armii i jucznym jakiem, potem nasza ekipa rośnie aż do pięciu osób.

Sterujemy myszką jak w grach rpg typu Icewind Dale: rozdajemy ludziom broń i ekwipunek, poruszamy drużyną, a podczas walk pauzujemy, by wydać rozkazy albo idziemy na żywioł w stylu Diablo, pozostawiając resztę postaci komputerowi. Czasem działamy taktycznie w stylu Commandosów. System jest mniej złożony niż w wymienionych grach – tu rządzi przygoda.

Ciekawe jest targowanie się z kupcami i ważnymi osobami. Wykładamy karty emocji, na przykład oburzenie czy gest pojednania. Zbicie ceny zależy od wyczucia postaci. W miarę rozgrywki wachlarz kart powiększa się o coraz subtelniejsze zagrania.

Grafika w niskiej rozdzielczości się zestarzała, obserwowane z góry tła mają za mało szczegółów, a postacie są brzydkie i kanciaste. Niewygodną, za nisko zawieszoną kamerę daje się przybliżać i oddalać, ale po puszczeniu klawisza widok wraca do stanu wyjściowego. ■

Wymagania minimalne:
procesor 350 MHz,
128 MB RAM, karta 32 MB
Cena: 14,90 zł

ocena ★★★☆☆

Korea: Zapomniany konflikt



strategiczno-zręcznościowa / Zabawa tą kopią gier z taktycznej serii Commandos jest poważnie utrudniona za sprawą jej wadliwego działania – na szczęście nie ma czego żałować, bo bardzo blada to kopia.

Najpierw metodą prób i błędów odkrywamy, które z efektów graficznych musimy powyłączać, żeby w ogóle uzyskać obraz na ekranie. Później co chwila przerywamy zabawę z powodu śmierci któregokolwiek z członków naszego niewielkiego oddziału. Równie często czynimy to niestety na skutek wyjścia gry do Windows, a ściągnięta ze strony polskiego wydawcy łatka nie daje się zainstalować.

Pozostaje nam nagrywanie stanu co trzy kroki, co niweluje napięcie, jakie powinno płynąć z przekradania się na tyłach przeciwnika i prowadzenia działań dywersyjnych.

Inteligencja naszych wrogów jest nierówna. Ci od ograniczania nam swobody ruchu są irytująco czujni i celni. Ci do pokonania nie widzą nas na metr od siebie, nie zauważają ciał kolegów, a gdy podnoszą alarm, szybko o nim zapominają. Do tego utykają na przeszkodach. Co gorsza nasi też. Jeździmy zdobycznymi pojazdami, ale tylko tymi, które były twórcom na rękę. Do innych nie daje się wsiąść. Atrakcyjne założenia gry chowają się w cieniu jej ogólnej bublowatości. ■

Wymagania minimalne:
procesor 733 MHz,
256 MB RAM, karta 64 MB
Cena: 14,90 zł

ocena ★★☆☆☆

F.E.A.R.

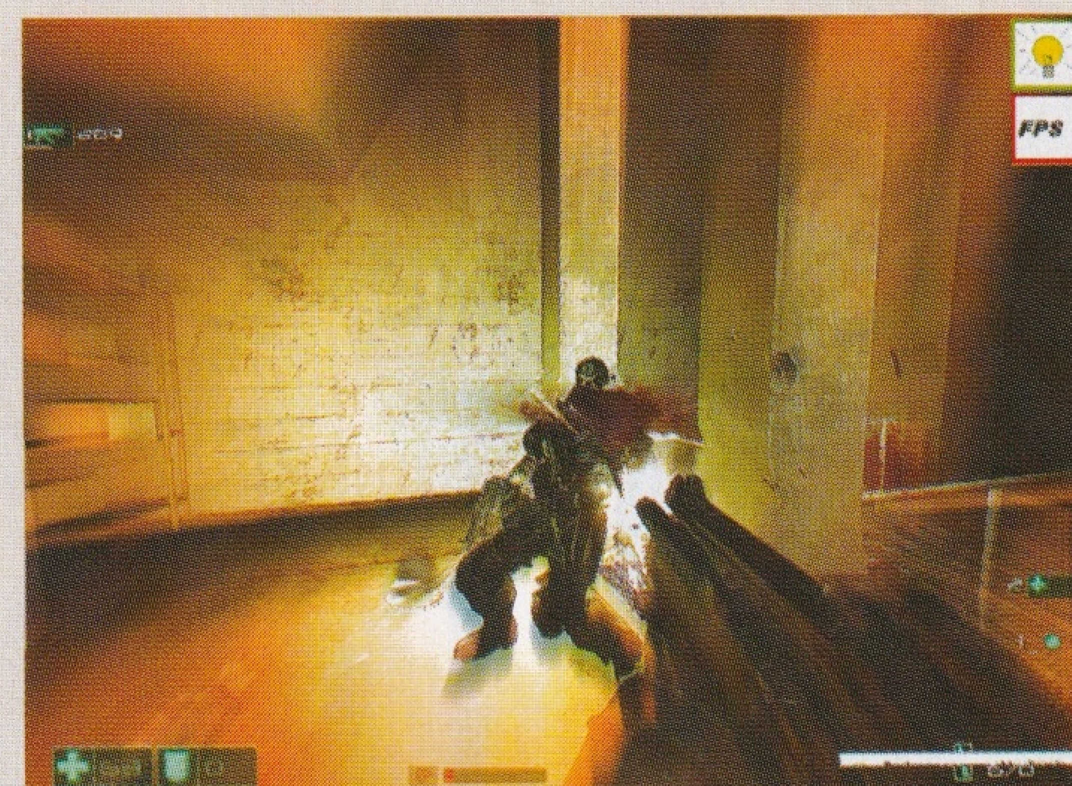
zręcznościowa / Świetny, przerażający horror z rewelacyjnie zachowującymi się przeciwnikami. To może być kolejny przełom w strzelaninach!



Przenosimy się w niedaleką przyszłość. W szeregach elitarnej jednostki zajmującej się zjawiskami paranormalnymi stajemy do walki z niejakim Fettelem i armią superżołnierzy kontrolowanych siłą jego umysłu. Zwykłe zadanie komplikuje się, gdy wychodzi na jaw, że umysłem Fettela najpewniej coś kieruje. Coś, co ma postać małej dziewczynki zostawiającej mokre ślady na podłodze i często pojawiającej się nam przed oczami. Oraz mordującej ludzi z naszego oddziału.

To niby zwykła strzelanina z widokiem oczami bohatera, ale horrorowe elementy sprawiają, że stale skaczce nam poziom adrenaliny. Twórcy zmyślnie korzystają z niedopowiedzeń, każąc dziewczynce przemykać gdzieś na granicy naszego wzroku albo pojawiać się znienacka tuż przed naszymi oczami, gdy schodzimy po drabinie. Do tego dokładają niepokojące elementy dźwiękowe, płacz dzieci, szepty – klimat bywa zbyt ciężki nawet dla dorosłego gracza.

Wymiana ognia z przeciwnikami to moment oddechu od stresu, ale dopiero gdy już uczymy się, jak sobie z nimi radzić. Wrogowie zachowują się rewelacyjnie. Potrafią się ostrzeliwać zza osłony, reagują na nasze ruchy i zawsze działają w drużynie. Oznacza to, że podczas gdy jeden z nich zasypuje ogniem miejsce, w którym się przed chwilą chowaliśmy, dwóch jego kolegów stara się nas zajść od tyłu dwiema różnymi drogami. To nie wszystko – często zdarza się, że czwarty z nich nie atakuje wprost, a obiega calutenki poziom naokoło i znienacka uderza nas kolbą w głowę!



Z tego kolegi nie będziemy już mieli wielkiego pożytku, a najgorsze, że nie wiadomo, co go właściwie dorwało

Zginąć tu jest bardzo łatwo, każda strzelanina stanowi trudny test nie tylko dla naszej zręczności, ale przede wszystkim zmysłu taktycznego. Nastrój budują też rykoszety – trafiające w ściany pociski sprawiają, że pomieszczenie coraz bardziej zasnuwa się kurzem. Dlatego też po kilkudziesięciu sekundach wymiany ognia walczymy w niemal nieprzeniknionej chmurze, w której o pozycji przeciwników informują nas jedynie rozbłyski z ich luf. Na szczęście mamy możliwość spowalniania upływu czasu, bo inaczej niektórych starć po prostu nie dałoby się wygrać.

Reszta oprawy graficznej jest nierówna. Wrogowie wyglądają jak żywi, zastrzeżenia budzą jednak zbyt skromne tekstury, przez co często na ścianie widzimy niezidentyfikowane maziaje zamiast wyraźnych kształtów. Do tego modele broni są zbyt zwyczajne, ale już efekty trafień w szkło, beton i drewno zrobiono wspaniale. Twórcy muszą to jeszcze dopracować, szczególnie że przy tak kosmicznych wymaganiach sprzętowych należałoby się spodziewać nieco lepszych efektów.

F.E.A.R. zapowiada się na nowego Half-Life'a pod względem rewolucyjności zachowań przeciwników: nic tak dobrego nigdy wcześniej w grach komputerowych nie było. Nierówna grafika zostanie na pewno wygładzona, ale atmosfera ciężkiego horroru nie musi wszystkim odpowiadać. To gra dla ludzi o bardzo mocnych nerwach. ■

F.E.A.R.	OD LAT 18
wymagania minimalne	
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB	
przewidywana premiera	**przewidywana cena**
jesień 2005	99,90 zł

Total Overdose

zręcznościowa / Kilka gier w jednej, a wszystko podlane latynoskim klimatem. To nie będzie konkurencja dla GTA, ale jeśli ktoś lubi radosne strzelaniny, nie może jej przegapić

Ruszamy do Meksyku i wykonujemy tam serię misji mających na celu wyjaśnienie, kto i dlaczego pozbawił życia pana Cruza, naszego ojca – naszego, to znaczy głównego bohatera oraz jego brata bliźniaka.

Aby tego dokonać, spotykamy się z coraz ważniejszymi przedstawicielami meksykańskiej mafii i wypełniamy dla nich coraz trudniejsze i coraz bardziej krwawe zadania. Pomiędzy nimi możemy sobie pojeździć po mieście w stylu znanym z Grand Theft Auto, ale nie ma tu zbyt wiele do roboty – ot, zbieramy jakieś ikonki i tyle. Tryb wolnej jazdy jest tu ewidentnie dodany na siłę i raczej taki pozostanie w ostatecznej wersji gry. Niestety.

Na szczęście cała reszta zabawy jest już bardzo dobra. Strzelanina rozwiązana jest rewelacyjnie, nasz bohater sprawnie biega po ścianach i robi salta, jednocześnie spowalniając upływ czasu i nie puszczając spustów giwer ani na chwilę.

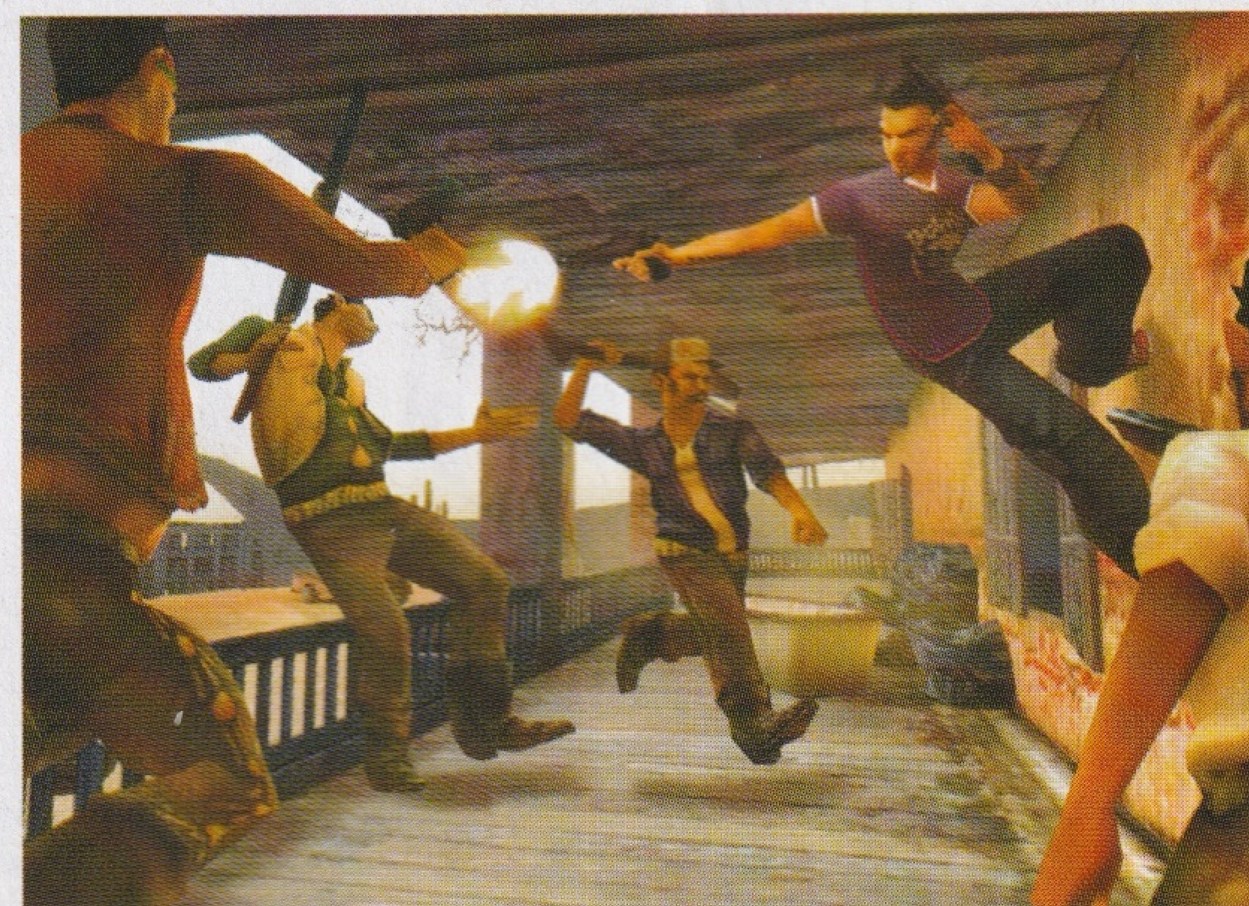
Do tego potrafi automatycznie brać na cel głowy przeciwników, zdejmując ich w ten sposób jednym strzałem, a jeśli trzeba, zmienia w powietrzu kierunek, robiąc piękny piruet, i zaczyna strzelać w kierunku przeciwnym do tego, w którym biegł!

Wrogowie nie mają szans z takim wariatem, dlatego w każdej misji zabijamy ich dziesiątki, a może nawet setki. Przeciwnicy co pewien czas odradzają się, na szczęście w niewielkich grupkach, żebyśmy się przypadkiem nie zaczęli nudzić. Fajnie rozwiązana jest jazda samochodem, auta to nie błyszczące lakierem wózki, ale głównie zakurzone, rozklekotane gruchoty, które świetnie się bujają i ślizgają na zakrętach.



Bracia Cruz mają niesamowite akcje – jeśli chcemy, możemy na przykład wyskoczyć z samochodu podczas jazdy, spowolnić upływ czasu, po czym w powietrzu otworzyć ogień do wrogów! Giwer jest tu troszeczkę za mało, jednak wraz z upływem czasu gry nasz bohater zyskuje nowe umiejętności, takie jak na przykład strzelanie z dwóch pistoletów naraz. A wtedy namierzamy dwóch przeciwników jednocześnie i powalamy obu naraz na ziemię.

I cieszymy się, bo każdy zabity nakręca licznik punktów, podnosząc nasze umiejętności i odblokowując misje poboczne.



Przed wbiegnięciem na sufit lepszy z braci Cruz zatrzymał się, spowolnił czas, odchrząknął, przygładził włosy i otworzył ogień

Rewelacyjna grywalność wsparta jest wspaniałą, klimatyczną muzyką w pasującym latynoskim stylu z ostrymi motywami. Niestety grafika bardzo odstaje od całej reszty i nawet w wersji na PlayStation 2, którą mieliśmy okazję testować, razi brzydotą i uproszczeniami. Mamy (nikłą – premiera wkrótce) nadzieję, że pecetowa wersja będzie choć troszkę ładniejsza. ■

Total Overdose	OD LAT 18
wymagania minimalne	
procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta 64 MB	
przewidywana premiera	**przewidywana cena**
jesień 2005	99,90 zł

NHL 06

sportowa / Mniej brutalności na lodzie, specjalne strzały gwiazd oraz trudniejsze do strzelenia bramki są najważniejszymi zmianami w tej edycji gry. Co prawda nie zauważa się ich od razu, ale zabawa jest bardzo dobra – jak zwykle zresztą

Ledwie zakończył się długi lokaut, a już pojawia się nowa wersja symulacji hokeja z EA Sports. Ponieważ jednak umowy z zawodnikami nie zostały podpisane na czas, składy drużyn tym razem mogą się mocno różnić od rzeczywistych.

Znacznie mniej jest za to różnic między wersją gry z tego i ubiegłego roku. Wciąż kupujemy zawodników, śledzimy talenty, ustalamy składy i taktykę, a w końcu wyjeżdżamy na lód, aby pozostawić drużynę przeciwną w pobitym polu.

Od rzeczywistości różni się także poziom brutalności rozgrywki. Niemal każdy faul jest odgwizdywany przez hiperczujnych sędziów, zaś na wyższych poziomach trudności obrońcy starają się powstrzymywać naszych zawodników w przepisowy sposób. Brutalność nadrabiają lepszym ustawianiem się. Niestety gra nie stała się dzięki temu płynniejsza. Bramkarze częściej decydują się na przykrycie krążka i zaczynamy grę od wznowienia w tercji obronnej przeciwnika.

Za to tym razem jeszcze trudniej jest wbić krążek do bramki z takiej pozycji. Z każdej innej zresztą także. Zdarzają się co prawda precyzyjne strzały z dużego dystansu, ale należą one do rzadkości. Punkty najczęściej zdobywamy (i tracimy) po szybkim podaniu na drugi słupek bramki, po dobitce lub po nagłej zmianie kierunku lotu krążka tuż przed bramkarzem.

Nowością jest strzelanie przez gwiazdy efektownych bramek. Najlepsi potrafią zdobyć gola, stojąc tyłem i strzelając między nogami, obrócić się przed bramką dokoła własnej osi i strzelić w drugi róg lub pokonać bramkarza, jadąc tyłem. Jest to i widowiskowe, i skuteczne, ale używanie klawiatury straciło sens. Do już rozbudowanego sterowania dochodzą cztery nowe klawisze i dżojpad jest wręcz niezbędny.



W przeciwieństwie do poprzedniej części serii tym razem takie agresywne wejścia kończą się interwencją sędziów

Ostatnią poważniejszą nowinką jest wpływ wzrostu, wagi i prędkości jazdy zawodników na zwrotność. Mali i niewiele ważący hokeiści mogą slalomować między rosłymi jak między tyczkami. Oczywiście jedno wejście ciałem potężnego przeciwnika kończy się upadkiem małego na lód. Z kolei zmniejszenie zwrotności hokeistów używających przyspieszenia nadaje sens istnieniu tego klawisza. Dotąd można było położyć na nim cegłę, bo cały czas graliśmy z maksymalną prędkością.

To prawda, że gra jest w dużej mierze powtórką ubiegłorocznej wersji, więc można mówić o lekkim rozczarowaniu. Mimo to kolejna edycja NHL-a pozostaje bardzo dobrą grą hokejową. ■

NHL 06	OD LAT 12
wymagania minimalne	
procesor 1 GHz, 256 MB RAM, karta 32 MB	
przewidywana premiera	przewidywana cena
wrzesień 2005	139 zł

Myst V: End of Ages

przygodowa / Rozwiązujemy dziesiątki zagadek, roniąc łzę nad ostatnią ponoć częścią tej najsłynniejszej serii przygodówek. A w wolnych od kombinowania chwilach zastanawiamy się też, o co właściwie chodzi w scenariuszu

Nie wiadomo, dlaczego to właśnie my otrzymujemy ważną misję od Yeeshy, znanej fanom serii przedstawicielki niemal wymarłego ludu D'ni – niezwykłej rasy, która niegdyś potrafiła tworzyć światy zamknięte w specjalnych księgach.

Naszym zadaniem jest odnalezienie czterech kamiennych tablic i zebranie ich w jednym miejscu. Uczynienie tego ma z bliżej niezrozumiałych przyczyn uradować wspomnianą Yeeshę.

Aby spełnić jej zachciankę, podróżujemy pomiędzy wyludnionymi światami pełnymi zagadek, dotykając stron ksiąg łączących oraz kamiennych portali. Jakiś głębszy sens zaczynamy w tym wszystkim dostrzegać dopiero po ponad godzinie gry i po przeczytaniu kilku nadzwyczaj dziwacznych pamiętników.



Ten człowiek jest jedną z najważniejszych postaci. Spotykamy go nieco częściej, niż byśmy sobie życzyli – strasznie przynudza

Każdy z siedmiu odwiedzanych przez nas w czasie zabawy światów oglądamy oczami bohatera, poruszając się skokowo kliknięciami myszki, skokowo z możliwością rozglądania się na boki lub też korzystając z klawiatury z zupełnie uwolnioną kamerą.

Naszym oczom co chwila ukazują się przepiękne widoki: lodowe pustkowia, rajskie plaże, tajemnicza twierdza D'ni i inne. Wszystkie te miejsca łączą zagadki: skomplikowane logiczne łamigłówki, których rozwiązanie wymaga od nas uważnych obserwacji zależności między skomplikowanymi urządzeniami, diagramami i warunkami panującymi w okolicy.

Pierwszy raz w serii Myst pojawiają się zagadki wymagające użycia kamiennych tablic – tych, które mamy odnaleźć dla Yeeshy. Większość polega na rysowaniu na ich powierzchni symboli, które mogą na przykład wywołać określone efekty atmosferyczne w jakimś miejscu. Istotne są też inne właściwości tablic. Gdy trzymamy je w rękach, nie możemy chodzić po drabinach, a zwiększony ciężar naszego ciała może sprawić, że załamie się pod nami krucha powierzchnia. Bardzo często nasz problem będzie polegał na znalezieniu sposobu na przeniesienie tablicy z miejsca na miejsce.

Grafika cieszy oko, chociaż jest zdecydowanym krokiem wstecz w stosunku do prześlicznej części poprzedniej. Plusem jest to, że dzięki temu nowy Myst rusza na większości komputerów. Minus to fakt, że autorzy przyzwyczaili nas już do wyższego standardu grafiki. Również muzyka nie dorasta do pięt



Łagodne kształty i pastelowe kolory pomagają skupić się nad rozwiązaniem trudnej zagadki

dokonaniom kompozytorów znanych z części poprzednich. Wielka szkoda, bo oprawa audiowizualna stanowiła połowę klimatu starszych Mystów.

Mnóstwo ciekawych i nowatorskich zagadek oraz dziwaczna i niezrozumiała z początku fabuła to mieszanka, która raczej nie przyciągnie nowych graczy do serii. A starzy wyjadacze i tak zagrają we wszystko, co ma w tytule nazwę Myst. Rzecz będzie dobra, ale raczej nie rewelacyjna. ■

Myst V: End of Ages	OD LAT 12
wymagania minimalne	
procesor 800 MHz, 256 MB RAM, karta 32 MB	
przewidywana premiera	przewidywana cena
jesień 2005	119,90 zł

WZLOTY

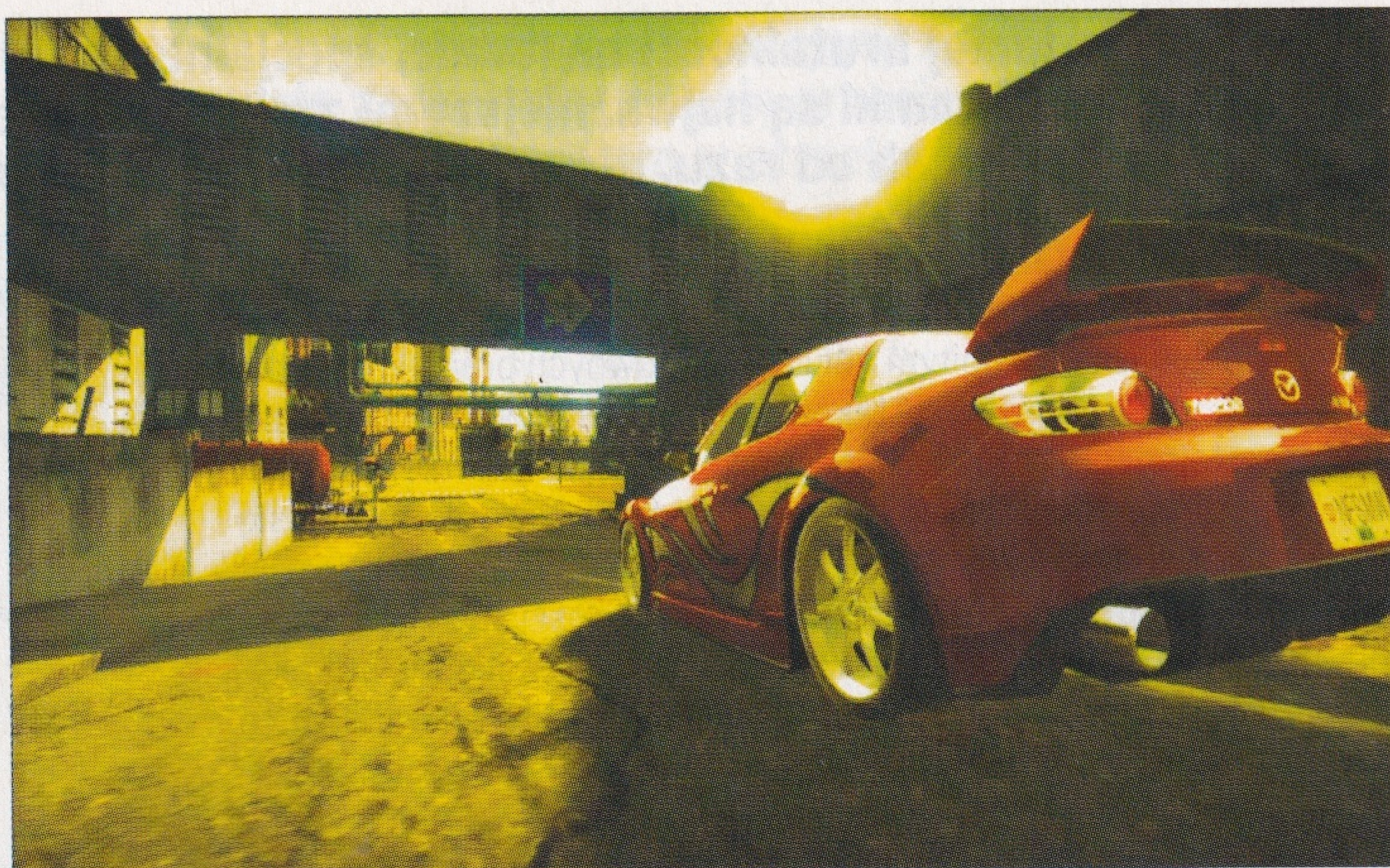
Europejska wystawa gier z prawdziwego zdarzenia

W dniach 18-21 sierpnia odbyła się kolejna wystawa Games Convention w niemieckim Lipsku. Pojawili się na niej wszyscy ważni producenci gier komputerowych, nierzadko budując imponujące stoiska – tak jak Electronic Arts, które zaprezentowało olbrzymią salę z obracającą się podłogą i otaczającym ją ze wszystkich stron gigantycznym ekranem kinowym. Zaprezentowano nawet kilka nowych gier (czyli takich, których nie widzieliśmy na wystawie E3 w USA), na przykład Dark Messiah of Might & Magic czy czwartą odsłonę legendarnej serii ekonomicznej Caesar. Po powolnej agonii londyńskich targów ECTS wielu specjalistów mówiło, że nie ma miejsca (ani tym bardziej pieniędzy) na porządną wystawę gier w Europie. Jak jednak pokazuje przykład Lipska, mylili się – wystawa z roku na rok jest coraz większa i przyciąga coraz większe tłumy zwiedzających, bowiem w przeciwieństwie do E3, tutaj mogą wchodzić zwykli gracze, a nie tylko ludzie, którzy pracują przy grach komputerowych. Tym lepsza to wiadomość dla polskich graczy – Lipsk jest zaledwie 200 kilometrów od polskiej granicy, więc mamy teraz znacznie bliżej (i taniej) do naprawdę potężnej imprezy związanej z grami!

UPADKI

Microsoft: Xbox 360 nie dla Polaków?

Jak się dowiedzieliśmy, Microsoft Polska na 99 procent nie wprowadzi do sprzedaży w Polsce Xboxa 360 przed końcem tego roku. Firma twierdzi, że potrzebuje czasu na zbadanie rynku, jego skali i potencjału, więc nie chce podejmować ryzyka wprowadzenia zbyt drogiego produktu i poniesienia strat. Microsoft z góry zakłada, że w Polsce piractwo jest za wysokie, a zarobki zbyt niskie. Pierwszy Xbox nigdy nie doczekał się u nas dystrybucji z prawdziwego zdarzenia, oficjalny dystrybutor, firma A.P.N. Promise, nie była w stanie nawet sprawić, by w Polsce działała sieciowa usługa Live – każdy, kto chce zagrać na Xboxie przez sieć, do dziś musi podawać fałszywy niemiecki adres zamieszkania. Zanosi się, że sytuacja z Xboxem 360 będzie identyczna: na początek znów się okazuje, że premiera europejska nie znaczy polska. A przecież daje się u nas zarobić na konsolach, co pokazuje przykład Sony, firmy z konsekwencją wprowadzającej nowe konsole na nasz rynek. Od 1 września można kupić Sony PSP – konsolę drogą, z drogimi grami, którą jednak jakoś daje się sprzedawać w naszym niebogatym kraju. Jesteśmy pewni, że PlayStation 3 też zadebiutuje u nas razem z resztą Europy. Cóż, Microsoft kolejny raz przegrywa wojnę przed rozpoczęciem pierwszej potyczki.



Wypasione wózki znów będą wchodzić w zakręty na granicy przyczepności, ale jaskrawe naklejki i neony mają ustąpić miejsca konkretnym technicznym modyfikacjom

Need for Speed: Most Wanted

wyścigowa / Znana seria zręcznościowych gier samochodowych wchodzi w ostry zakręt – od następnej części ma zmienić się w nieco poważniejszą zabawę niż proste jeżdżenie po zamkniętych torach i ulicach miast.

Główną zmianą, którą zapowiadają autorzy Most Wanted, jest obecność policji. W obu Undergroundach gliny nie pojawiały się, nawet jeśli pędziliśmy przez pół miasta pod prąd autostradą. Tym razem nie będą jednak przebierać w środkach, w niemal każdym wyścigu będziemy musieli nie tylko dogonić rywali, ale również nie dać się zepchnąć na pobocze policyjnym autom.

Świat gry nadal będzie otwarty tak jak w drugim Undergroundzie, do woli zwiedzimy duże miasto i sami wybierzemy, w których nielegalnych zawodach chcemy uczestniczyć. Wreszcie będziemy się ścigać również w dzień. Należy się wtedy spodziewać wzmożonego ruchu ulicznego.

Poważnej zmianie ma ulec klimat gry. Twórcy idą w kierunku stonowanych, przygaszonych kolorów, więc grafika nie będzie tak żarówiasta (i zdaniem wielu – tandetna) jak w dwóch poprzedniczkach. Oczywiście nasz samochód niemal dowolnie zmodyfikujemy, ale tym razem autorzy ostrożnie mówią o możliwościach wizualnego tuningu. Chyba już nie zamontujemy jarzeniówek pod nadwoziem... i dobrze. Nie wiadomo jeszcze, czy nareszcie będzie się dało prowadzić taki tuning, na jaki tylko mamy ochotę, a nie wyłącznie taki, jaki wyznaczyli nam autorzy. ■

Termin: koniec 2005
Strona gry: www.ea.com

Vietcong 2

zręcznościowa / Druga część rewelacyjnej strzelaniny będzie się rozgrywać w kluczowym okresie wojny wietnamskiej, podczas słynnej ofensywy Tet w 1968 roku i skoncentruje się na walkach o antyczne miasto Hue.

Wcielimy się w amerykańskiego kapitana, którego zadaniem jest eskortowanie reportera wojennego podczas tradycyjnych obchodów nowego roku, czyli właśnie Tet. W drugim Vietcongu przeżyjemy zmasowany atak wroga na miasto, przebijemy się przez 14 dzielnic i wreszcie odbijemy pałac imperialny.

W grze ma się także pojawić kampania, w której zagramy po stronie sił Północnego Wietnamu. Dzięki temu zabiegowi poznamy kulisy ofensywy Tet oraz jej przebieg z drugiej strony barykady.





To nie garłacz na antymaterię, ale ruski karabin maszynowy z drugiej wojny

Autorzy, tak jak w wypadku poprzedniej części, podkreślają drobiazgowy realizm swojej gry. Na jej potrzeby odtworzono ponad 50 broni z epoki, jak również wygląd miasta Hue i przebieg całej ofensywy. Misje mają płynnie przechodzić jedna w drugą, do tego dojdzie efektowny tryb sieciowy, w którym wreszcie siądziemy za kierownicami i sterami pojazdów. Na polu walki spotka się aż do 64 osób naraz, będzie też sieciowy tryb współpracy, w którym w specjalnych misjach stawimy czoło komputerowemu przeciwnikowi u boku siódemki kolegów. ■

Termin: początek 2006
Strona gry: www.pterodon.cz

Gothic 3



fabularna / W pierwszej i drugiej części gry nasz bohater ocalił swoją rodzinną wyspę przed naporem sił zła. Teraz przyszedł czas na wycieczkę na kontynent, gdzie inwazja orków skończyła się pełnym sukcesem – cała ludzkość trafiła do niewoli. To znaczy prawie cała, bo zostało jeszcze kilka niepodbitych enklaw na mroźnej północy i pustynnym południu. Podobno również w górach w środkowej części kraju chowają się rebelianci.

W trzecim Gothiku najciekawsza będzie dwutorowość fabuły – jeśli zechcemy, wcale nie będziemy pomagać ludziom zrzucać jarzma orków. Zamiast tego połączymy siły z najeźdźcami, aby gnębić swojaków! Co więcej, autorzy z dumą zapowiadają, że takich wyborów będzie w grze cała masa, dzięki czemu zaczynając zabawę od nowa, przeżyjemy całkiem inną przygodę.

Specjalnie na potrzeby trzeciej części zaprojektowano nowy, łatwiejszy i znacznie bardziej intuicyjny system walki, dopracowano również prowadzenie gracza przez fabułę – nie będzie tu miejsca na bezsensowne kręcenie się w kółko w poszukiwaniu zadań. Mówi się również o wielkim, otwartym świecie, zasiedlonym setkami postaci, z których każda będzie miała nam coś do powiedzenia. Na naszej drodze stanie nieco ponad 60 zróżnicowanych przeciwników, których pokonamy wręcz lub korzystając z ponad pięćdziesięciu zaklęć. Ciekawostką będzie bezklasowy system rozwoju bohatera – sami zadecydujemy, czy wolimy walić pałą czy przysmażać magicznym ogniem. ■



Ze szczytu wulkanicznej intruzji rozciąga się zapierający dech w piersiach widok

Termin: początek 2006
Strona gry: www.gothic3.com



Quake IV

zręcznościowa / Ma to być ideowa spadkobierczyni obu Quake'ów, zarówno II, jak i III. Do drugiej części serii ma nawiązywać część dla samotnego gracza, a tryb sieciowy będzie rozwinięciem tego, co najbardziej kochamy w Quake'u III.



Historia zacznie się zaraz po wydarzeniach z Quake'a II: siły ziemskie, po odparciu inwazji Stroggów, zaczynają uderzenie odwetowe. Bierzemy w nim udział w teksturze Matthew Kane'a, członka elitarnego oddziału Rhino. Będziemy walczyć ramię w ramię z naszym zespołem, wykorzystując przy okazji pojazdy takie jak czołg poduszkowy czy mech. Po paru misjach jednak nasz bohater zostanie schwytany i częściowo przerobiony na Strogga, dzięki czemu zyska zwiększone możliwości eksterminacji przeciwników oraz odczytywania napisów w rodzimym języku mieszkańców Stroggos, nie tracąc jednocześnie zbyt wiele ze swojej ludzkiej natury.

Atutem gry ma być oczywiście efektowna grafika, chociaż obrazki z niej na razie trochę za bardzo przypominają to, co znamy już z Dooma III. Twórcy zapowiadają jednak, że walka w Quake'u IV będzie znacznie bardziej dynamiczna dzięki temu, że starcia będą się toczyć głównie na otwartych przestrzeniach. ■

Termin: początek 2006
Strona gry: quake4.ravengames.com

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

zręcznościowo-strategiczna / Najnowsza odsłona znanej serii gier taktycznych zmierza na konsole następnej generacji, pojawi się jednak również na pecetach.

Akcja ponownie będzie się toczyć w niedalekiej przyszłości, w 2013 roku. Nasz zespół do zadań specjalnych dostanie do dyspozycji hipernowoczesny system walki IWS, Integrated Warfighter System. Każdy z używających go żołnierzy ma przed okiem wizjer, w którym wyświetlana jest aktualna sytuacja na polu bitwy oraz bieżące rozkazy od dowództwa. Działania całego zespołu są obserwowane i koordynowane z centrum dowodzenia – według twórców gry tak właśnie mogą wyglądać konflikty zbrojne za 10 lat.

Naszym zadaniem będzie uratowanie amerykańskiego prezydenta, który został uprowadzony w Mexico City. Dodatkowo grupa, która odpowiada za porwanie, zyskała dostęp do tajnych kodów uruchamiających ładunki nuklearne, więc ogólnoświatowy konflikt wisi na włosku.

Atutem gry mają być powalająca grafika i fizyka. Dzięki ich dopracowaniu będziemy mieli wrażenie oglądania transmisji telewizyjnej. Mają nam w tym również pomagać drobiazgowo oddane fragmenty dzielnic Mexico City, w których stoczymy pasjonujące i niełatwe walki. ■



Będzie ulicznie, bojowo, bardzo taktycznie i trochę zręcznościowo

Termin: początek 2006
Strona gry: www.ubisoft.com

Najlepsze gry, najniższe ceny

W tej rubryce wskazujemy, gdzie najtaniej kupić testowane w numerze gry i prezentujemy najlepsze przedstawicielki wszystkich gatunków – od gier fabularnych po sportowe

Cenowy hit miesiąca to gra Fantastic 4 na motywach filmu. Sklep PLAY.com.pl sprzedaje ją za 84 złote, dwa razy taniej od oficjalnej ceny. Nawet doliczając 10 złotych za przesyłkę oszczędzamy tu ponad 70 złotych.

W tym samym sklepie za MetalHeart: Bunt replikantów, grę fabularną wzorowaną na kultowym cyklu Fallout, płacimy 84 złote, czyli o prawie 16 mniej niż cena sugerowana przez wydawcę. A kupując ją z inną grą, za przesyłkę płacimy raz.

W niższym segmencie cenowym dominują tytuły Cenegi. Tylko dwie z opisywanych w tym numerze reedycji są w sklepie internetowym tańsze niż u wydawcy: Korea i Snajper w Wirtusie kosztują 9,99 zamiast 14,90 złotych. Pozostałe lepiej kupować bezpośrednio u wydawcy, by nie natknąć się na niemiłe niespodzianki, jak World War I Battlefields wciąż sprzedawana tu i tam po 90 złotych.

Na koniec dobra wiadomość dla miłośników sportów samochodowych. Realistyczna gra rajdowa Richard Burns Rally trafiła do sprzedaży w nowej cenie. LEM sprzedaje ją obecnie po 29,90 złotych, co jest niewątpliwie okazją. Na razie żaden sklep nie zareagował na tę obniżkę, ale to kwestia czasu. Grę w nowej cenie kupujemy na stronie wydawcy www.lem.com.pl. ■

NAJNIŻSZE CENY GIER TESTOWANYCH W TYM WYDANIU

Tytuł gry	Ocena	Wydawca	Cena wydawcy	Najniższa cena	Sprzedawca	Telefon	Strona WWW	Koszt przesyłki
Afrika Korps vs. Desert Rats (PL)	★★★	Cenega Poland	14,90	brak				
AirStrike II: Grom w Zatoce (PL)	★★	MarkSoft	29,90	27,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Asterix & Obelix XXL	★★★	LEM	49,90	44,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Bad Boys II (PL)	★	Cenega Poland	14,90	brak				
Batman: Toksyczny chłód (PL)	★★	CD Projekt	69,90	59,00	Vivid.pl	(022) 313 01 27	www.vivid.pl	7,90
Big Mutha Truckers (PL)	★★	Cenega Poland	14,90	brak				
Chris Sawyer's Locomotion	★	LEM	49,90	brak				
Codename: Panzers – Faza druga (PL)	★★★★	CD Projekt	99,90	83,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Comanche 4 (PL)	★★★	CD Projekt	19,99	18,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
CRC Cross Racing Championship 2005	★★★	PLAY.com.pl	54,00	53,00	Merlin	(022) 607 79 92	www.merlin.com.pl	9,50
Fantastic 4	★★	LEM	169,00	84,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Ford Racing 2	★★	Cenega Poland	14,90	brak				
Grand Prix 4	★★★	LEM	49,90	44,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Grom (PL)	★★★	Cenega Poland	14,90	brak				
GTR: FIA GT Racing Simulation (PL)	★★★★	PLAY.com.pl	84,00	83,90	3kropki.pl	(033) 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Gwiezdny mściciel (PL)	★	MarkSoft	29,90	27,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Korea: Zapomniany konflikt (PL)	★★	Cenega Poland	14,90	9,99	Wirtus.pl	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl	9,50
MetalHeart: Bunt replikantów (PL)	★★	Nicolas Games	99,90	84,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Piraci Nowego Świata (PL)	★★★★	Cenega Poland	14,90	brak				
Post Mortem (PL)	★★	Cenega Poland	14,90	brak				
Sinbad: Legend of the Seven Seas	★	LEM	49,90	44,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
Snajper (PL)	★	Cenega Poland	14,90	9,99	Wirtus.pl	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl	9,50
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)	★★★★	Cenega Poland	49,90	44,90	Ultima.pl	(022) 624 78 16	www.ultima.pl	9,50
The Settlers: Dziedzictwo królów – Misje dodatkowe (PL)	★★	CD Projekt	59,90	44,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00
World War I Battlefields (PL)	★★	Cenega Poland	14,90	brak				
Worms World Party (PL)	★★★	CD Projekt	19,99	18,00	PLAY.com.pl	(022) 832 54 30	www.play.com.pl	10,00

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY POLSKICH WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma wydaje w Polsce
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	(022) 519 69 00	(022) 519 69 51	www.cdprojekt.info	Blizzard, Codemasters, Disney Int., JoWooD, Konami, Paradox, Sega, Ubisoft, Wanadoo
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 868 52 68	(022) 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, CDV, Dreamcatcher, Eidos, Russobit M, Take 2, Ubisoft i własne produkty
City Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 666 19 66	(022) 666 19 77	www.city-interactive.pl	własne produkty
EA Polska	02-135 Warszawa, ul. Iłżecka 26 bud. E	(022) 575 72 02	(022) 575 74 00	polska.ea.com	Electronic Arts
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 651 73 24	(022) 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., Atari, LucasArts, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubisoft
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 856 99 12	(017) 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	(022) 332 34 50	(022) 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 663 93 90	(022) 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Nicolas Games	41-215 Sosnowiec, ul. Wopistów 15B	(032) 214 06 36	(032) 214 06 36	www.nicolasgames.com	Pan Vision, Sierra Entertainment, Vivendi Universal
OniGames	03-821 Warszawa, ul. Żupnicza 17	(022) 619 85 90	(022) 619 99 35	www.onigames.pl	Asylum, Babylon Software, BYTE Software, Future Games, Gameyus
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	(022) 832 54 30	(022) 833 39 61	www.play.com.pl	Cinemaware, Cyanide, Egosoft, Ejay, IA Vision, IncaGold, Irydion, Mindscape, Phonomedia
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 737 27 46	(062) 737 27 49	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 813 03 16	(033) 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

NAJLEPSZE GRY: W NIE TRZEBA ZAGRAĆ!

Najlepsza gra fabularna

The Sims 2 (PL) — OCENA: ★★★★★



Nawet bez wydanego ostatnio dodatku Nocne życie ta gra daje wiele okazji do romansu na dwa fronty

Cena wydawcy	169 zł
Najniższa cena	128 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	(022) 832 54 30
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	10 zł

Najlepsza gra przygodowa

Myst IV: Objawienie (PL) — OCENA: ★★★★★

Cena wydawcy	119,90 zł
Najniższa cena	99 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	(022) 832 54 30
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	10 zł



Szczytowe osiągnięcie serii pięknych przygodówek, choć są tacy, którzy ze wszystkich Mystów wolą Uru

Najlepsza gra strategiczna

Rome: Total War (PL) — OCENA: ★★★★★



Niespotykany rozmach bitew, efektowna grafika i sensowna ekonomia to niepokonany zestaw zalet

Cena wydawcy	99 zł
Najniższa cena	79,90 zł
Sprzedawca	Ultima.pl
Telefon	(022) 624 78 16
Strona	www.ultima.pl
Koszt przesyłki	9,50 zł

Najlepsza gra zręcznościowa

Half-Life 2 — OCENA: ★★★★★

Cena wydawcy	129 zł
Najniższa cena	99 zł
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	(022) 773 25 35
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	9,50 zł



W totalitarnej, industrialnej przyszłości zajmujemy się eliminacją zdrajców ludzkości w służbie Kombinatu

Najlepsza gra symulacyjna i wyścigowa

GTR: FIA GT Racing Game (PL) — OCENA: ★★★★



Nowy król realizmu wśród gier wyścigowych włada dzięki namaszczeniu FIA, szacownej federacji automobilizmu

Cena wydawcy	84 zł
Najniższa cena	brak
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	(022) 773 25 35
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	9,50 zł

Najlepsza gra sportowa

Pro Evolution Soccer 4 — OCENA: ★★★★★

Cena wydawcy	159,90 zł
Najniższa cena	134 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	(022) 832 54 30
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	10 zł



Japońska precyzja i troska o detale nie tłumaczą tego sukcesu. Ale ci ludzie po prostu kochają futbol

Sprzęt rodem z XX-wiecznej science fiction już w sklepach!

Wyścig zbrojeń

Konsole słyną z dziwnych rzeczy, jakie daje się do nich podłączać – pistoletów, wędek czy mat do tańczenia. Pecet nie jest gorszy. Przedstawiamy urządzenia, które pomogą pełniej przeżywać ulubione gry i nadadzą im nowy wymiar

Nie samymi grami gracz żyje. Liczy się też, czego do grania używa. A te małe elementy otaczające komputer mogą kosztować nie mniej niż sam pecet! I pewnie zagrzeją miejsce dłużej niż wymieniana przy każdej przełomowej strzelaninie karta grafiki. Czas na przegląd wyposażenia, jakie gracz mieć musi, mieć może i absolutnie mieć nie powinien. Na pierwszy ogień pójdą niepozorne gryzonie – precyzyjna mysz jest dla gracza szczególnie ważna i wymagania wobec niej są o wiele wyższe niż w wypadku urządzeń biurowych.

Wolni od kabli



Nadmiar kabli wokół komputera to przekleństwo, szczególnie gdy wiążą one używane przez nas codziennie urządzenia. Pierwsze bezprzewodowe sprzęty komunikowały się tą samą drogą co piloty do telewizora – poprzez promieniowanie podczerwone. Było to bardzo niewygodne, bo wymagało, żeby urządzenie widziało się z odbiornikiem, więc dziś stosuje się już tylko komunikację radiową.

zalety
- **+ możliwość swobodnego przemieszczania się z kontrolerem**
- **+ zmniejszenie liczby kabli**

wady
- **– konieczność używania baterii lub akumulatorów**
- **– mniejsza dokładność działania**

WIERNE ODBICIE RUCHU

Dokładne i szybkie celowanie wymaga precyzyjnego odczytywania przez mysz naszych ruchów oraz szybkiego i częstego przesyłania tych informacji do komputera. Do niedawna najdoskonalsze były klasyczne urządzenia z kulką i kablem. Mają dużo wad: na wałkach wewnątrz szybko zbiera się brud i jeśli często nie czyścimy mechanizmu, mysz zaczyna działać skokowo. Kabel ogranicza naszą swobodę, a w tańszych modelach po pewnym czasie nie wytrzymuje intensywnego przemieszczania i pęka. Dlaczego więc wciąż je stosujemy?

Mysz optyczna, świecąc na podłoże pod sobą, czujnikiem optycznym analizuje jego przesunięcia. Od tego, jak często i dokładnie to robi, zależy dokładność odwzorowania ruchów i to, jak daleko musimy ją przesunąć, by kursor przemieścił się w żądane miejsce na ekranie. Pierwsze myszy optyczne wymagały specjalnych podkładek w czarno-białe wzory, a przejechanie przez ekran wymagało paru ruchów!

Dziś przeciętna mysz optyczna nie wymaga specjalnego podłoża, a jej rozdzielczość wynosi 400 dpi (dots per inch, punktów na cal). Oznacza to, że przesunięcie jej o cal (dwa i pół centymetra) nadaje do komputera informację o zmianie położenia o 400 punktów. O ile w strategiach nie jest to powód do rozpaczy, to w dynamicznych grach na przykład obrócenie się dookoła wymaga od nas długiego i męczącego ruchu myszą.

Rozwiązaniem jest sztuczne zwiększenie czułości (ruch o jedno pole traktowany jest jak ruch o dwa pola), ale wtedy tracimy możliwość dokładnego celowania. Na szczęście na rynku jest coraz więcej myszy o wystarczającej już rozdzielczości wynoszącej 800 dpi, zaś Logitech wypuścił specjalną mysz MX518 Gaming Grade działającą w imponującym trybie 1600 dpi!

Myszy radiowe nie mają kabli i dzięki temu zwiększają nasz komfort, ale z reguły płacimy za to zmniejszoną dokładnością ich działania. Przeciętnie przesyłają one informacje o ruchu z częstotliwością około czterdziestu razy na sekundę, podczas gdy myszy używające kabla robią to ponad dwa i pół raza częściej. Dopiero niedawno Logitech zaczął wprowadzać w swoich nowych modelach technologię Fast RF, która pozwala na przekazywanie danych z maksymalną częstotliwością dostępną dla portów USB – 125 razy na sekundę. Nie muszą się one już wstydzić dokładności przed swoimi braćmi z ogonkami, problemem pozostaje jednak zasilanie.



1 Mysz, która drży w pełnych napięcia chwilach? Do składu śmiesznych rzeczy!

GRYZOŃ Z DOŁADOWANIEM

Myszy zużywają dużo prądu i wymagają częstej wymiany baterii, stąd najlepiej wyposażyć się w akumulatory. Dobrze, gdy takowe są od razu dołączone do urządzenia, zaś stacja odbierająca sygnały jest równocześnie ładowarką. Jeszcze lepiej, gdy nie ładujemy w niej bezpośrednio baterii znajdujących się w myszy, ale zapasowe akumulatory, które potem wymieniamy. Zapewnia to większą żywotność ogniwom, niż gdy są w ciągu dnia wielokrotnie na przemian ładowane i używane.

Poza kwestiami technicznymi bardzo ważna jest ergonomia. Chodzi o to, aby mysz była wygodna i dobrze dopasowana do naszej dłoni. W grach nie pogardzimy też rozszerzonym zestawem przycisków. Szczególnym udoskonaleniem w myszach jest funkcja wibracji. Pozwala nam ona na przykład wyczuwać, że przesuwając kursor po pulpicie, trafiamy na okna lub ikony. W grach przenosi na dłoń efekty odrzutu broni lub trafień w nas. Niewątpliwie zwiększa to doznania, ale



RYS.: SIMSON

2 Efekt rozmycia loga sprzętowo zapewnia mętna warstwa szkła

też zmniejsza przy tym precyzję sterowania, co w wypadku myszy jest najistotniejsze. Między innymi dlatego takie urządzenia nie są popularne. Problemem jest również ich cena - za mysz Belkin Nostromo n30 1 z efektem force feedback płacimy 160 złotych.

Do naszej myszki dobieramy odpowiednią podkładkę. Przede wszystkim warto, by była ona duża. Dobry poślizg i cichą pracę zapewniają spody materiałowe kosztujące kilkadziesiąt złotych. Bardziej wybredne osoby mogą zainwestować w podkładki szklane 2 (produkuje je firma Icemat) lub aluminiowe i ze specjalnych tworzyw (firma Steel). Ich ceny wynoszą od około 100 do 150 złotych. W zestawie dostajemy naklejki na spód myszy, dzięki którym ta jeszcze lepiej się ślizga.

Takie poślizgowe naklejki pod mysz dokupujemy też osobno za kilkanaście złotych. Jeśli jednak używamy myszki optycznej, unikamy materiałów odbijających światło (na przykład przezroczystego szkła). Powierzchnie specjalnie przystosowane do myszy optycznych mają produkty firmy 3M.

3 Rękawiczka jest wygodna, pozwala też symulować kontuzję stawu

Komfort pracy z myszą możemy dalej zwiększać, stosując specjalną podkładkę pod nadgarstek, jednak ma ona tę wadę, że ogranicza naszą swobodę ruchów. Lepszym rozwiązaniem jest zatem użycie produkowanej przez firmę Steel specjalnej rękawiczki 3, która pochłania pot i zmniejsza tarcia nadgarstka. Jej cena to 60 złotych.

RĘCE NA KLAWISZACH

W wypadku klawiatur właściwie już nawet najtańsza i najprostsza pozwala na efektywne granie. Najważniejsze jest, by dopasować urządzenie do naszych osobistych preferencji. Jedne pracują ciężej, inne lżej, różna jest też wielkość skoku klawiszy. Warto się zastanowić nad płaską klawiaturą podobną do używanych w notebookach. Dla gracza multimedialne przyciski nie mają wielkiego znaczenia, zaś wymyślne ergonomiczne kształty całości nie zwiększają wyraźnie komfortu zabawy. Warto jednak, żeby klawiatura miała zaokrąglone krawędzie, dzięki czemu mniej męczą się dłonie.

Na rynku jest sporo klawiatur reklamowanych jako stworzone specjalnie dla graczy, jednak wiele z ich funkcji nie przydaje się (na przykład umieszczone w ich obudowach dżojstiki), zaś cena często nie przystaje do zalet. Na pewno ciekawą i godną polecenia nowinką jest możliwość podświetlenia, występująca na przykład w kosztującej 135 złotych klawiaturze Revoltec oraz w XPower Neon za niecałe sto złotych. Doceni ją każdy, kto grając w nocy, nie mógł trafić w krytycznym momencie we właściwy klawisz.

Wartym wypróbowania pomysłem są miniaturowe klawiatury przeznaczone wyłącznie do grania. Do takich produktów należy na przykład Belkin Nostromo Speedpan n52 4 o czternastu dających się zdefiniować klawiszach ułożonych naprzeciw wygodnej podpórki. Urządzenie kosztuje niestety więcej niż niejedna pełnowymiarowa klawiatura, bo 130 złotych.

Nieco inne podejście do problemu zastosowano w klawiaturach Wolf Claw. Zrezygnowano w nich z klawiatury numerycznej, a zamiast tego po lewej stronie umieszczono specjalny, okrągły blok klawiszy do oprogramowania i wykorzystania przez graczy. Niestety sprzęt kosztuje osiemdziesiąt dolarów i na razie nie jest dostępny w Polsce.

Niepełnosprawne klawiatury

Nawet bardzo drogie klawiatury głupieją, gdy naciskamy większą liczbę klawiszy. Dla przykładu po przytrzymaniu naraz Q i A klawiatura przestaje reagować na naciskanie części pozostałych klawiszy (z reguły na przykład W). W normalnej pracy nie ma to żadnego znaczenia, jest jednak przekleństwem w grach wymagających wciskania wielu klawiszy naraz, w szczególności tych pozwalających pojedynkować się we dwójkę na jednej klawiaturze. Wtedy zdarza się, że jedna osoba, używając swoich klawiszy sterujących, blokuje ruch drugiej strony! Co ciekawe, wady tej pozbawione były stare klawiatury. Działały one na nieco innych zasadach i niekiedy wysyłały sygnał o naciśnięciu klawisza, którego nie naciskano. Nowe klawiatury są przed tym zabezpieczone, ale ceną jest właśnie blokowanie się. Zmiany tej dokonano właściwie za plecami użytkowników komputerów, za to przy donośnych narzekaniach fanów Mortal Kombat.

Ekskluzywnym produktem dla najbogatszych graczy jest opracowywana w Rosji klawiatura Optimus 5. Do sklepów ma trafić dopiero w roku 2006, zaś jej cena ma wynosić pomiędzy dwieście a trzysta dolarów. Czemu aż tyle? Jej niezwykłość polega na tym, że każdy z jej klawiszy ma w środku mały kolorowy wyświetlacz, który jest w stanie wyświetlić dowolny obrazek albo nawet animację! Dzięki temu bez problemu dostosujemy wygląd klawiatury do każdej gry i nie będziemy już więcej musieli zaglądać do instrukcji w celu sprawdzenia, który klawisz odpala rakiety, a który owiewkę kabiny i fotel.

5 Rosyjski wynalazek wygląda ciekawie, ale czy będzie praktyczny?

Inną klawiaturę stworzyła firma Ergodex. Ich DX 1 to zestaw komunikujących się drogą radiową pojedynczych klawiszy, które przyklejamy w dowolnych miejscach na specjalnej szybie. Tym samym tworzymy kontroler idealnie dopasowany do naszej dłoni!

Ponieważ klawiatury nie wymagają takiej precyzji działania jak myszki, bez obaw inwestujemy w urządzenia bezprzewodowe. Także z zasilaniem radiowych klawiatur nie ma problemu, bo dwa alkaliczne paluszki starczają nam nawet na kilka lat pracy.

CO GRA, TO KONTROLER

Powszechnie używane od lat do grania na konsolach dżojpady rzadko znajdujemy obok naszych pecetów. Dlaczego? Powody są natury ergonomicznej. Na konsolach zazwyczaj gra się, siedząc z kumplami na kanapie przed telewizorem, więc trzymany w rękach kontroler nadaje się do tego najlepiej. Z kolei na komputerze gramy prawie zawsze przy biurku czy stole, na którym stoi monitor. W takim otoczeniu najwygodniej jest używać leżących na blacie myszy i klawiatury.

Poza tym urządzenia te sprawdzają się zdecydowanie lepiej niż dżojpad w popularnych pecetowych gatunkach, takich jak strzelaniny z widokiem oczami bohatera lub gry strategiczne. Dżojpad najlepszy jest do rzadszych na pececie gier platformowych i bijatyk. Jeśli jednak lubimy właśnie tego typu rozrywki, warto rozważyć jego zakup.

Nie bez powodu standardowym wyposażeniem konsol następnej generacji będą dżojpady bezprzewodowe - to po prostu wyjątkowo wygodne rozwiązanie! Ceny takich urządzeń do peceta zaczynają się od stu złotych. Wadą jest konieczność częstego ładowania baterii, szczególnie w urządzeniach z efektem wibracji. Dżojpady zwykle łączą dwa sposoby sterowania. Ośmiokierunkowego krzyżaka używamy do szybkiego przemieszczania postaci, natomiast płynnie reagujących na wychylenie analogowych gałek do precyzyjnej kontroli, na przykład celowania.

4 Klawiaturka daje się dowolnie konfigurować, ale 14 klawiszy to za mało

Pecet oddaje ciosy

Aby zwiększyć doznania płynące z gier, producenci kontrolerów wprowadzili do swoich urządzeń funkcje sprzężenia zwrotnego. Przy zakupie zwracamy jednak baczną uwagę, z jakim standardem pracuje urządzenie. Najbardziej warte zakupu są sprzęty z force feedbackiem. Działające na nas w grze siły są przekazywane do kontrolera, dzięki czemu odczuwamy na przykład utratę sterowności lub zwiększony opór przy ruchu w daną stronę. Drugą kategorię stanowią urządzenia typu vibration feedback, w których gra przekazuje nam wyłącznie informacje o uderzeniach i eksplozjach wywołujących wstrząsy kontrolera. W wypadku dżojpadów jest to wystarczające rozwiązanie. Unikamy zaś jak ognia urządzeń działających na podstawie jakichś wydumanych przesłanek, na przykład podłączanych do karty muzycznej i reagujących wibracją na wszystkie bardziej agresywne efekty dźwiękowe.

Dla leniwych sportowców

Siedzenie przed komputerem źle wpływa na naszą kondycję? Nic podobnego, jeśli do przyśpieszania w grach wyścigowych używamy specjalnego roweru do ćwiczeń (takie urządzenia produkuje kilka firm, ale nie są one niestety dostępne w Polsce). Tańsze rozwiązanie do PlayStation 2 oferuje firma CatEye: podstawki, w których umieszczamy prawdziwy rower. Tylna część tworzy opór dla koła i kontroluje prędkość, przednia sprawdza wychylenie kierownicy. Z myślą o miłośnikach gier fpp firma MonsterGecko stworzyła mysz w kształcie pistoletu. Przesuwamy ją jak zwykłą myszkę, satysfakcję niesie sposób trzymania i to, że strzelamy, naciskając spust. Zainspirowany grą Resident Evil 4 kontroler w kształcie piły łańcuchowej daje mniej wrażeń, bo obsługujemy go jak zwykły dżojpad. Jedyny wodotrysk to głośniczek wydający z siebie cichy warkot silnika. Wędkarze mogą podpiąć do konsoli coś w kształcie kołowrotka, który wibruje i wykrywa nasz ruch podczas zamachiwania się nim, natomiast do gier polegających na tańczeniu kupujemy specjalne maty pod nogi.



FOTELOTNIK I SIMKIEROWCA

Bardzo popularne w przeszłości dżojstiki przestały już być podstawowym wyposażeniem gracza komputerowego. Ponieważ zazwyczaj przypinamy je do stołu, możemy używać ich równocześnie z myszą. Zapewniają one dużą precyzję kontroli i są zdrowsze dla naszych rąk od klawiatury, jednak sterowanie za ich pomocą jest znacznie wolniejsze, a to zmniejsza właściwie do zera nasze szanse na dominację w dynamicznych grach sieciowych.

Dżojstik wciąż jest za to nieodzownym wyposażeniem peceta dla każdego wielbiciela symulatorów lotniczych, stąd większość takich urządzeń ma wbudowaną małą przepustnicę. Większa, stojąca osobno i bardziej precyzyjna jest widywana przy najbardziej specjalistycznych stanowiskach i w zależności od producenta kosztuje od kilkuset do nawet półtora tysiąca złotych. Wśród nich niekoronowanym królem jest Thrustmaster HOTAS Cougar **6**.



6 W komplecie z drążkiem ta metalowa replika sterów F-16 kosztuje 1400 złotych!



7 Logitech MOMO jest liderem jakości i wygody pośród pecetowych kierownic

Pamiętamy, że warto kupować dżojstiki uznanych firm, bo są to urządzenia narażone na działanie szczególnie dużych sił i muszą być wytrzymałe.

Do symulacji samochodowych najlepiej wyposażyć się w kierownicę **7**. To zupełnie nowa jakość w stosunku do klawiatury, za której pomocą osiągamy zazwyczaj tylko skrajne wychylenia kół oraz używamy pełnego gazu albo pełnego hamulca. A tak się przecież nie jeździ samochodem! Bardzo ważne, aby kierownica była przykręcana do krawędzi biurka - przy typowych obciążeniach przyssawki absolutnie nie zdają tu egzaminu. Zdecydowanie warto też zainwestować w force feedback - nie żaden efekt wstrząsów, ale sprzęt autentycznie stawiający zmienny opór i ruszający się w rękach! Pedały powinny być na tyle duże i mieć dostatecznie duży skok, abyśmy mogli je wygodnie i precyzyjnie kontrolować.

SŁYSZĘ, MÓWIĘ, WIDZĘ

Jeśli nie chcemy raczyć domowników efektami akustycznymi z naszej gry, wpinamy w gniazdo karty dźwiękowej naszego peceta słuchawki. Przy zakupie zwracamy uwagę, aby na kablu miały zamontowane pokrętło regulacji głośności, bowiem ustalanie poziomu dźwięku na komputerze podczas grania jest bardzo kłopotliwe.

Drugim ważnym elementem jest mikrofon. Za jego pośrednictwem jesteśmy w stanie wygodnie komunikować się w trakcie sieciowych potyczek z innymi graczami. Mikrofony mogą być też w niektórych grach używane do wydawania komend komputerowi, ale rozwiązanie to sprawdza się nie najlepiej. Jeśli nasza karta dźwiękowa nie ma osobnego wyjścia słuchawkowego i stale przełączamy się między nimi a zestawem głośnikowym, warto za dwadzieścia złotych kupić odpowiedni przełącznik (na przykład firmy Manta).

Ponieważ na małych głośniczkach wysoce utrudnione jest osiągnięcie dobrych, soczystych basów, niektóre słuchawki są wyposażone w elementy podbijające je za pomocą wibracji. Jeżeli nasza karta dźwiękowa jest wielokanałowa i często gramy ze słuchawkami na uszach, warto rozważyć zakup urządzenia obsługującego dźwięk 5.1. Taki sprzęt ma kilka skierowanych w różnych kierunkach głośników, co zapewnia autentyczny efekt przestrzenności dźwięku. Niezłą propozycją jest model TEAC USB HP-7D **8** kosztujący niecałe trzysta złotych.

Skoro komunikujemy się z innymi graczami głosowo, czemu nie dodać do przekazu naszego wizerunku? Niestety taką funkcję jak dotąd zapewnia tylko jedna gra internetowa - Arena Wars. Aby pokazać drugiemu graczowi, co myślimy o jego podstępnej taktyce, wyposażamy się w jedną z komputerowych kamerek, których ceny zaczynają się już poniżej stu złotych. Droższe egzemplarze zapewniają zwykle tę samą rozdzielczość, ale za to są czulsze. Innym rozwiązaniem zapewniającym dużo wyższą jakość obrazu jest podłączenie do peceta domowej kamery wideo przez kartę telewizyjną lub złącze firewire (jeśli jest to model cyfrowy).

Wykorzystanie kamer w grach jest jeszcze w dużym stopniu pieśnią przyszłości. Używane są do grania w proste gry znajdywane w internecie. Zabawa polega w nich na tym, że wykonujemy przed kamerą czynności, które zostają przez nią przeniesione do komputera. Dzięki temu na przykład odbijamy głową piłkę albo machając rękoma, rozbijamy bańki. To jednak na razie raczej ciekawostki niż atrakcyjna rozrywka.



8 TEAC HP, jeden z nielicznych modeli słuchawek 5.1 z mikrofonem na pałąku

WRÓG WYCHODZI Z EKRANU

Maksymalne zanurzenie się w wirtualnej rzeczywistości już wiele lat temu miały nam zapewnić wirtualne hełmy. Wyposażone w dwa ekrany i urządzenie wykrywające ruch, pozwalały zobaczyć trójwymiarowy świat, w którym obroty naszej głowy były przenoszone do gry, dzięki czemu oglądając się w prawo, widzieliśmy to, co jest po prawej. Urządzenia te były jednak bardzo niedoskonałe, a ich ceny - kosmiczne.

Fakt, że dziś ekrany ciekłokrystaliczne są dużo tańsze i lepsze być może wreszcie sprawi, że na rynek powrócą hełmy dla graczy. Na razie swoich sił próbuje firma 3001 AD z wirtualnym kaskiem Trimersion. Niestety cena wynosząca 500 dolarów robi z niego ciekawy gadżet dla zamożnych graczy.



9 Okulary E-D współpracują zarówno ze zwykłym monitorem, jak i z LCD

Na osłodę mamy kosztujące już poniżej czterystu złotych okulary 3D **9**. Działają one w ten sposób, że kilkadziesiąt razy na sekundę na przemian zasłaniają lewe i prawe oko, a jednocześnie na monitorze wyświetlany jest obraz widziany odpowiednim okiem. Kupując taki sprzęt, zwracamy uwagę, czy jest on przystosowany do działania z naszą kartą graficzną - niektóre są uniwersalne, ale inne na przykład współpracują tylko z GeForce'ami.

Większość modeli okularów działa tylko z monitorami kineskopowymi, pojawiły się już jednak pierwsze egzemplarze obsługujące ekrany LCD (na przykład firmy eDimension). W ich wypadku bardzo ważne jest, abyśmy przed zakupem sprawdzili, czy nasz monitor ma wystarczająco krótki czas odświeżania obrazu - producent sugeruje częstotliwość 70 Hz, co oznacza czas odświeżania najwyżej 15 ms.

UWAGA ŁOWCY GADŻETÓW

Jako gracze nie możemy narzekać na brak wymyślnych pokus czyhających na nasze portfele. Wiele z proponowanych urządzeń rzeczywiście daje nowe przeżycia podczas grania, ale niektóre po dwóch użyciach będą tylko kurzyć się na półce. Dlatego nim coś kupimy, lepiej dwa razy się zastanówmy. Szczególnie jeśli na nową zabawkę mamy wydać średnią krajową pensję. ■

strategiczna / Pokazujemy uzbrojenie, jego efektywne zastosowania, skuteczne taktyki walki, techniki zwiadu, triki, dzięki którym zdobywamy nienaruszone wozy pancerne, oraz tajne cele we wszystkich misjach!

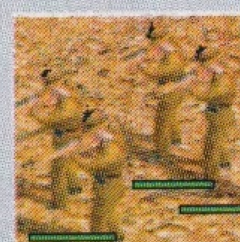
Codename: Panzers Faza druga

PODSTAWOWE INFORMACJE

Poznajemy jednostki w kampanii



Bohater jest jednostką o największym zasięgu widzenia i największej liczbie punktów zdrowia. Korzystamy z tego, często wysuwając go na pierwszą linię. Co prawda umieszczony w czołgu widzi niewiele, ale przenosi na pojazd swoją odporność na ostrzał i premię do obrażeń. Jest z nami w każdej misji, dlatego inwestujemy w jego doświadczenie.



Piechota może nie jest klasycznym mięsem armatnim, ale niedaleko jej do tej kategorii. Nadaje się głównie do obsadzania dział oraz osłony pojazdów przed piechotą przeciwnika. Poza tym kiedy rozgrywamy misje partyzanckie, przydają się jej moździerze o sporym zasięgu strzału. Z pojazdami dobrze radzą sobie piechurzy z miotaczami ognia.



Działo polowe ma dobry zasięg i czyni duże zniszczenia. Wady to niewielka liczba pocisków, zupełna nieprzydatność w walce z ruchliwym przeciwnikiem oraz mała szybkość przemieszczania. By zwiększyć tę ostatnią, potrzebujemy ciężarówki. Używamy ich, póki nie pojawiają się działa samobieżne. Warto wiedzieć, że działa średnie mają większy zasięg niż ciężkie!



Działo przeciwpancerne to kolejna armata, której zakupem nie musimy sobie zaprzątać głowy. Mnóstwo takich ma przeciwnik, więc najczęściej pracujemy na jego sprzęcie. Tym bardziej że nasza amunicja pasuje do dział wroga. Pamiętamy tylko, aby w wypadku ataku piechoty obsługa wyskoczyła i broniła się bronią ręczną. Strzelające pociskami przeciwpancernymi działo jest zupełnie nieskuteczne przeciw piechocie.



Snajper często zastępuje bohatera w roli zwiadowcy, bo ten musi walczyć - od patrzenia nie zdobywa doświadczenia. Jest najdalej strzelającą jednostką piechoty, a wyposażony w lornetkę niemal dorównuje bohaterowi zasięgiem widzenia. Przy okazji zwiadu czyści przedpole z piechoty wroga, zdobywa działa i dobija załogi wyskakujące z rozbitych czołgów.



Czołg to masywna podstawa naszej armii - im cięższy, tym lepszy. Dobrze uzbrojony i opancerzony, stanowi podstawową broń w walce z pojazdami pancernymi. Niedowidzi i z dystansu słabo radzi sobie z piechotą, więc wymaga wsparcia. Jego głównym zagrożeniem są pojazdy rakietowe i piechota rakietowa ukryta w budynku lub bunkrze.



Działa samobieżne siłą ostrzału oraz zasięgiem prowadzenia ognia nie ustępują artylerii polowej (co nie do końca zgodne jest z prawdą historyczną), a przy tym przewyższają ją mobilnością. Do tego są wyposażone w karabin maszynowy do oganiania się przed atakami piechoty. Ich największa wada to mały zapas amunicji, dlatego w pobliżu trzymamy ciężarówkę z pociskami.



Ciężarówka z amunicją - ani ciężkie czołgi, ani dalekosiężna artyleria polowa, ani działa przeciwpancerne - żadne strzelające pociskami dużego kalibru jednostki na nic nam się nie przydają, jeśli nie mamy do nich amunicji. Dlatego w większości scenariuszy ciężarówka amunicyjna to jedna z podstawowych jednostek. Zwłaszcza wtedy, gdy używamy dział samobieżnych i niszczycieli czołgów, które mają niewielki podręczny zapas pocisków. Amunicję uzupełniamy w punktach zaopatrzeniowych.



Medyk to jedna z kluczowych jednostek w naszej małej armii. Za każdym bohaterem oraz snajperem powinien jak cień kroczyć jeden lekarz. Znacznie przedłuża żywotność tych cennych (w wypadku bohatera bezcennych) wojaków na polu bitwy i skraca czas przechodzenia misji, bo nie musimy z każdym rannym biegać do punktu zaopatrzenia.



Czołg z miotaczem ognia to diabelski wynalazek państw osi. Co prawda nie jest pozbawiony poważnych wad - ma słaby pancerz oraz mały zasięg strzału - ale w pojedynku jeden na jednego wygrywa z każdym czołgiem. Dobry wybór, jeśli chcemy walczyć bronią wroga. Sprawdza się także w walce przeciwko piechocie.

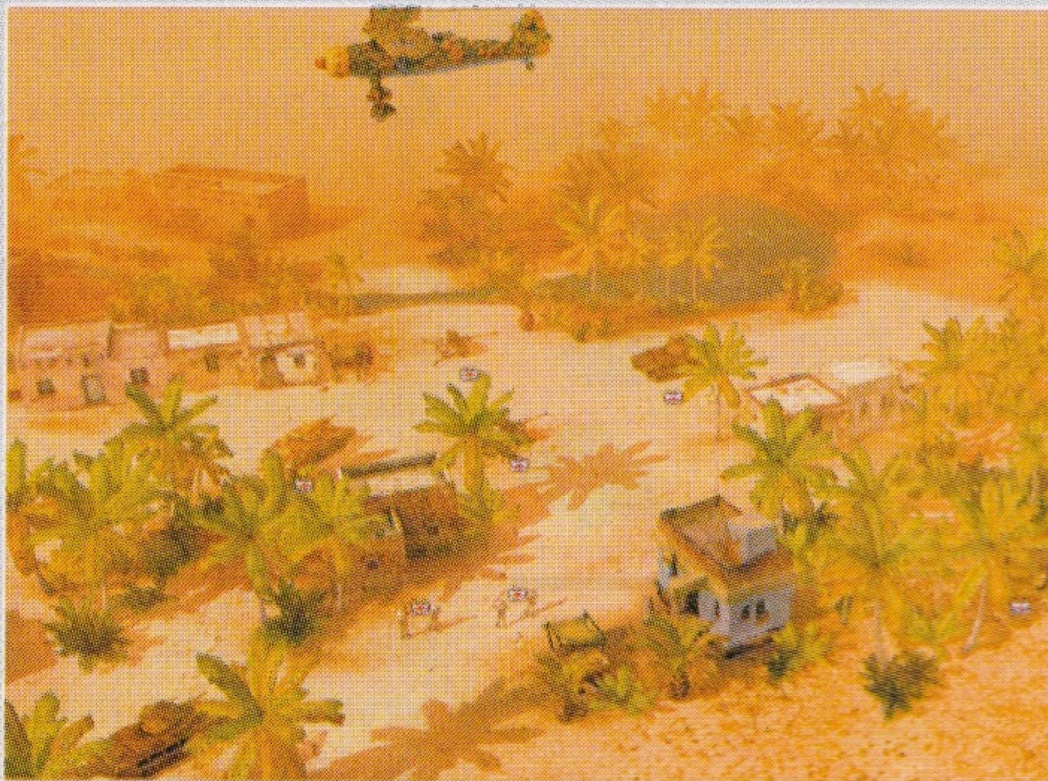


Działo przeciwlotnicze to ciekawy sprzęt, który w kampanii rzadko przydaje się do likwidowania samolotów. Częściej wzorem Erwina Rommla, Lisa Pustyni, wykorzystujemy je do strzelania na wprost, bo jako broń przeciwczołgowa jest bardzo dobre. Co więcej, nie potrzebujemy go wcale kupować. W polu jest ich wiele do zdobycia, a obsługuje je byle żołnierz piechoty.

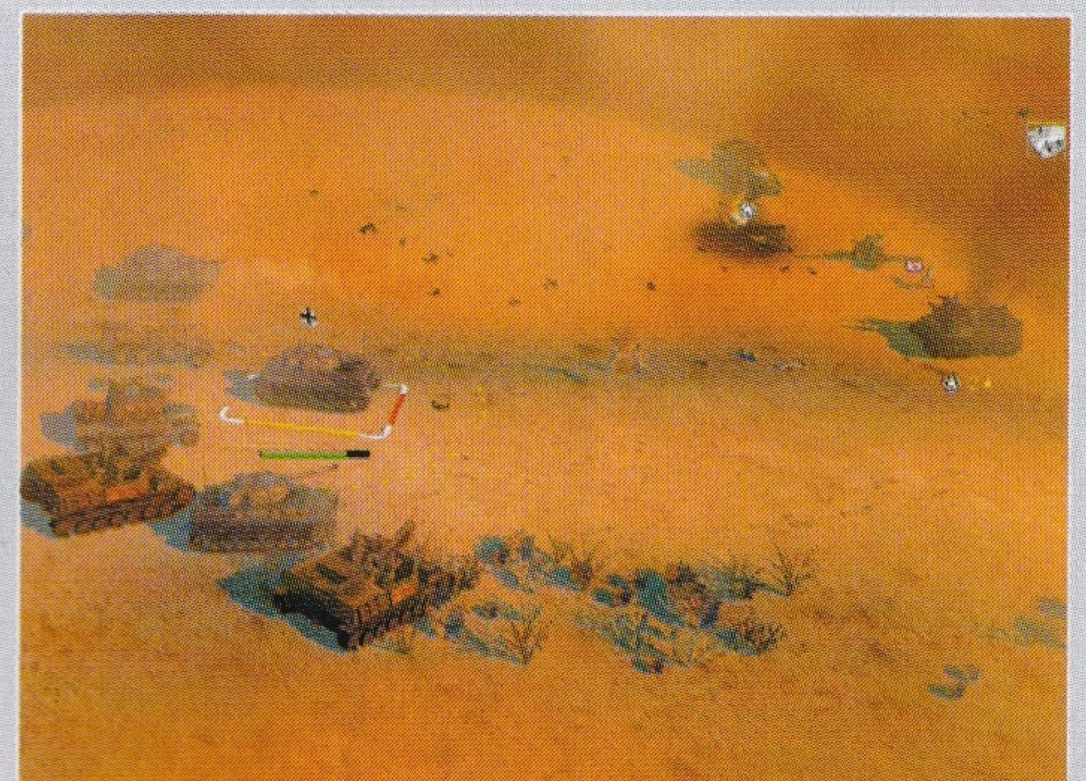


Samochód naprawczy to kolejna niepozorna, a niezwykle ważna jednostka. Wyposażony w rozmaite narzędzia warsztat na kółkach jest tym dla naszych pojazdów, czym medycy są dla żołnierzy. Zawsze powinniśmy mieć przynajmniej jeden taki samochód w oddziale i choć jest kruchy, trzymać go zaraz za czołgami idącymi do ataku. Kiedy wyczerpuje nam się zapas materiałów, uzupełniamy go, zatrzymując się przy punktach zaopatrzeniowych. Trwa to, niestety, długo.

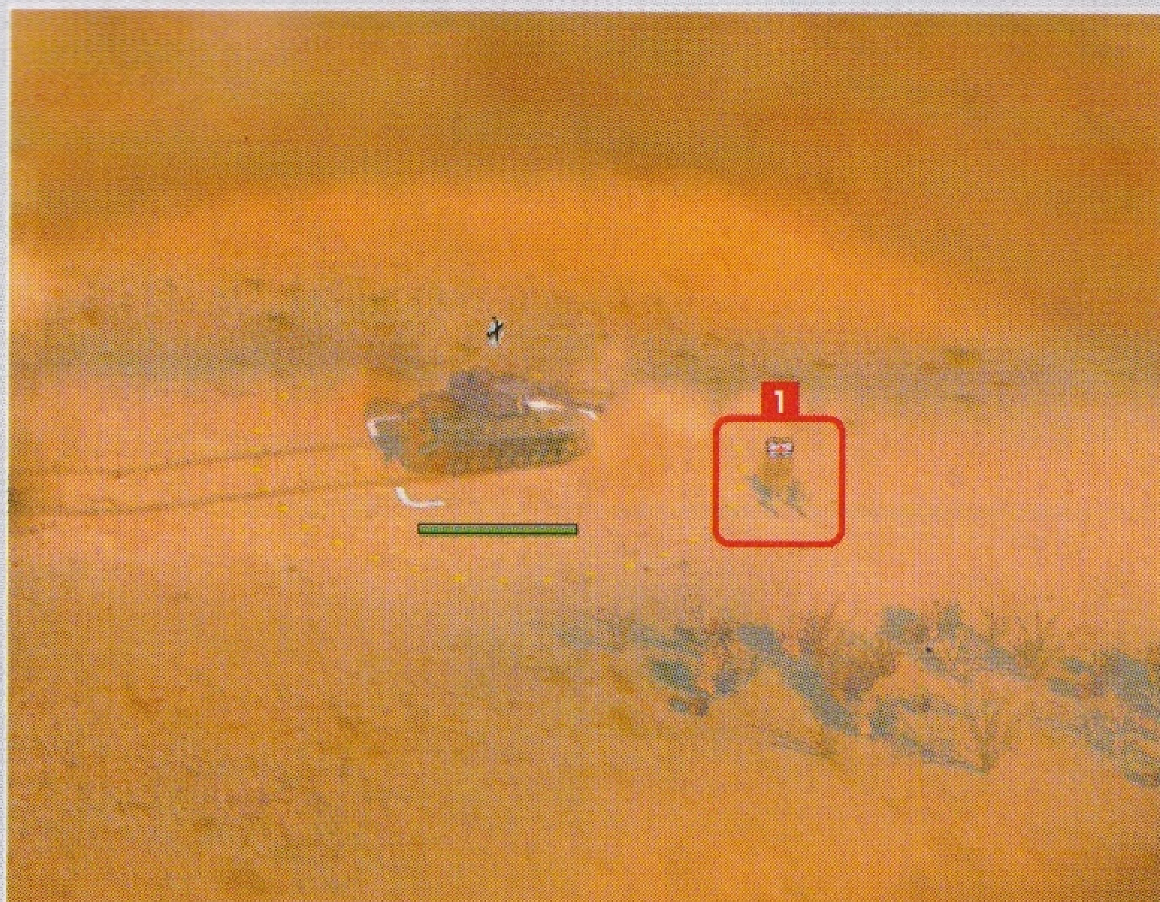
Korzystamy z rozmaitych sposobów podglądania przeciwnika


Lotnictwo pokazuje pozycje wroga na dużym obszarze. Nie widzimy jednostek ukrytych w budynkach. Przy silnej obronie przeciwlotniczej śledzimy ruchy samolotu od chwili, gdy zbliża się do pozycji wroga.


Snajperzy z lornetką sprawdzają tylko pierwszą linię umocnień. Gdy po przeciwnej stronie też jest snajper z lornetką, wzywa ostrzał artyleryjski. Jeśli nasi przeżywają, znamy przybliżoną pozycję artylerii wroga.


Rozpoznanie walką prowadzi czołg z bohaterem, a przy silnym oporze parę czołgów. Wjeżdżamy w linie wroga, zawracając, gdy zniszczenia są żółte. Wykrywamy tak artylerię i piechotę w budynkach.

Czołg nie nadaje się do zwiadu. Zwraca uwagę tylko na piechotę 1, która porusza się w jego pobliżu. Dlatego przejeżdżając czołgami, często mijamy oddziały, które wstrzymują ruch i ogień, a potem zaskakują nas od tyłu. Na szczęście w kampanii komputer nie jest aż tak przebiegły.



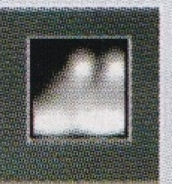


Pociąg to najrzadziej występujący, ale nadzwyczaj pożyteczny środek rekonesansu. Nie daje się go zniszczyć, więc wróg nawet do niego nie strzela. Wszystkie ważne cele w pobliżu torów wystawia artylerii lub lotnictwu. Może jeździć nawet wtedy, gdy nie ma w nim naszych jednostek.

Inne źródła danych




Dźwięk jest cennym źródłem informacji. Jeśli coś słychać, a nie widać, to znaczy, że jest to przeciwnik. W najgorszym wypadku wielbłąd. Działa i lotnictwo mogą atakować takie cele. Wskazujemy im ostrzał konkretnego miejsca, a nie pojazdu czy oddziału piechoty.



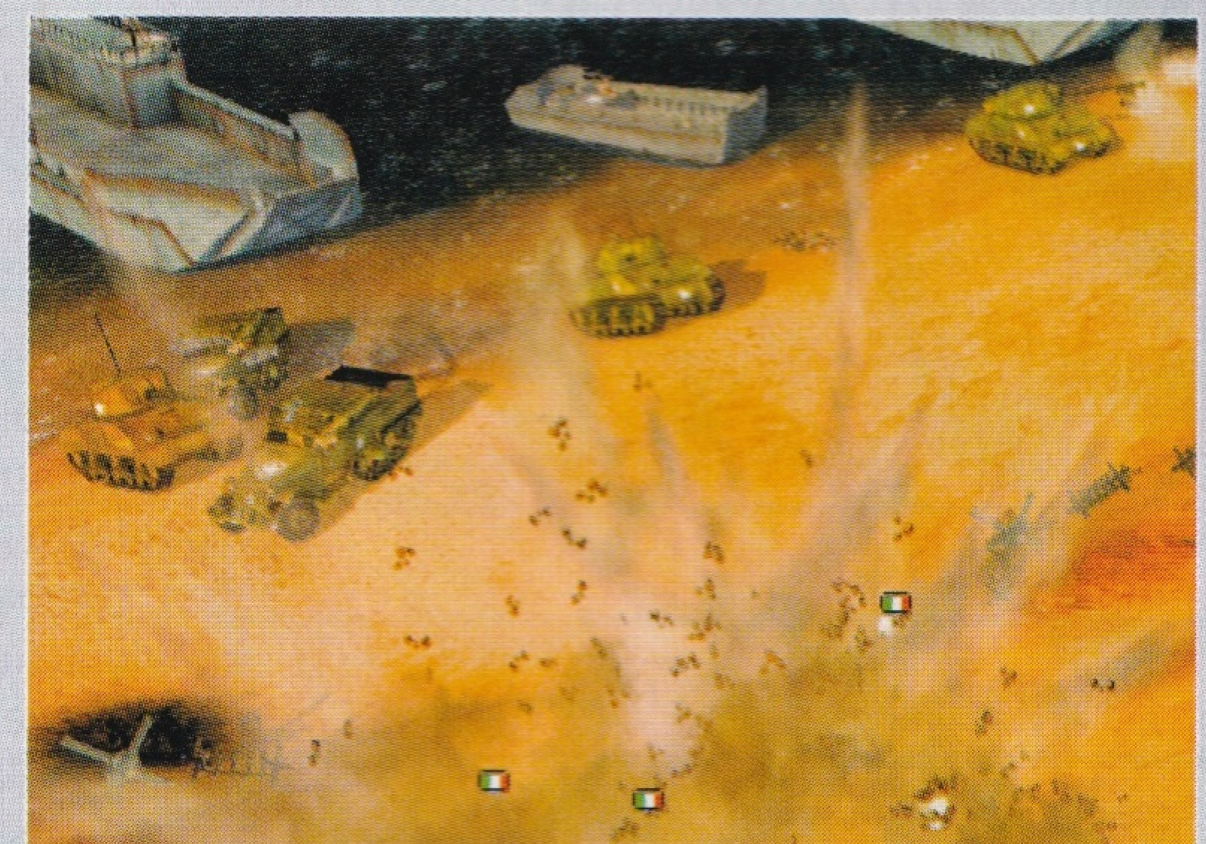
Światła po włączeniu powodują, że przeciwnika widzimy z daleka. To wystarcza, by trafić z działa. Otaczamy je dla bezpieczeństwa czołgami, bo zaatakowany pojazd często szarżuje w towarzystwie najbliższych jednostek.



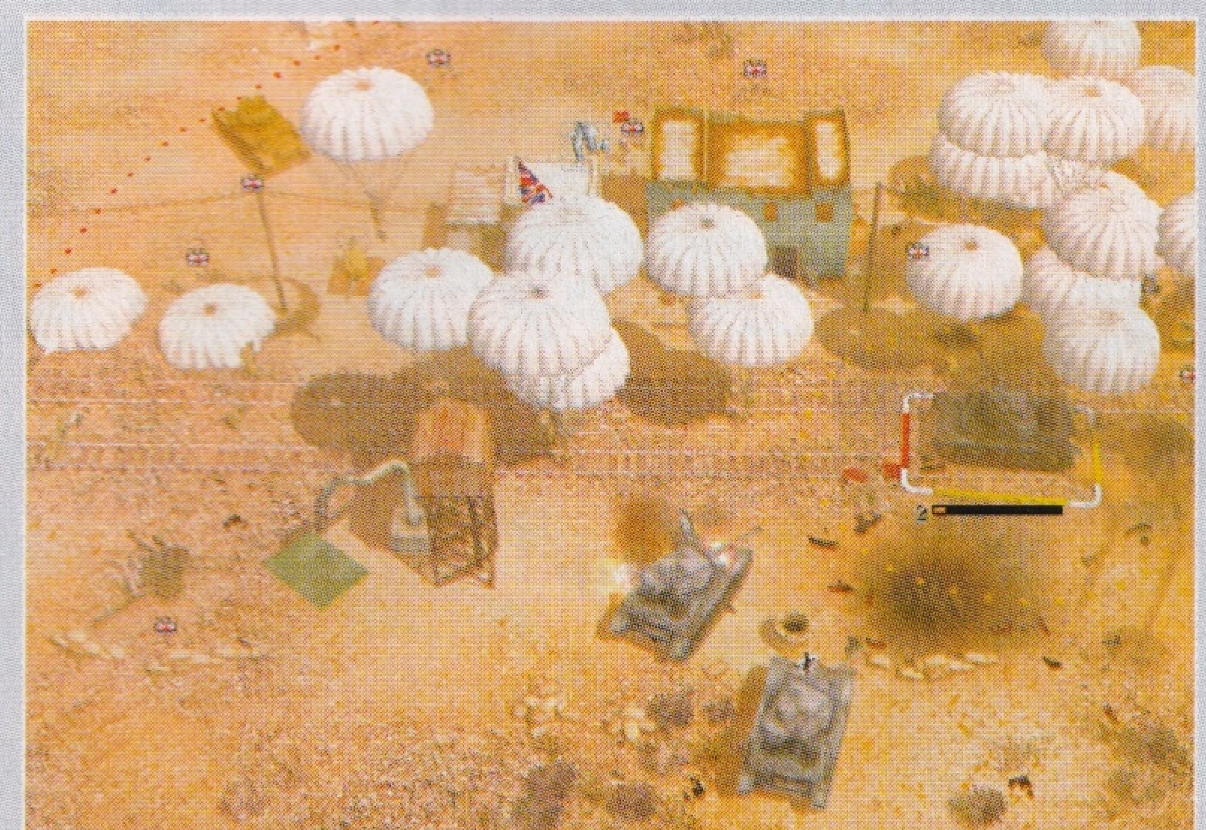
Umocnienia – gdy na zakrytej części mapy widzimy barykady z worków 1 lub bunkry, nie fatygując naszych jednostek zwiadowczych, wydajemy rozkaz ich ostrzelania, ponieważ zwykle znajdują się tam stanowiska dział 2 lub pozycje piechoty.

Używamy wsparcia artyleryjskiego i lotniczego


Bombowce nurkujące natychmiast trafiają w cel. Nie przeszkadza im obrona przeciwlotnicza. Niszczą działa i poważnie uszkadzają lekkie czołgi, w wypadku średnich zapewniamy wsparcie z ziemi, by nie naprawiono uszkodzeń.


Bombowce strategiczne trafiają za cel, wskazujemy im punkt nieco przed nim. Atakujemy cele nieruchome i skupiska oddziałów związanych walką, bo od rozkazu do ataku mija sporo czasu. Dzieła dokańczają jednostki naziemne.


Artyleria natychmiast trafia obszar wokół celu. Dobra do niszczenia dział i piechoty. Nie robi wrażenia na czołgach. Przydatna do wsparcia tuż przed atakiem.


Spadochroniarzy zrzucamy w miejsca, które mamy szybko opanować. Puszczenie ich bez wsparcia czołgów kończy się masakrą, więc atakujemy jednocześnie z ziemi i powietrza.

Zdobywamy i niszczymy działa

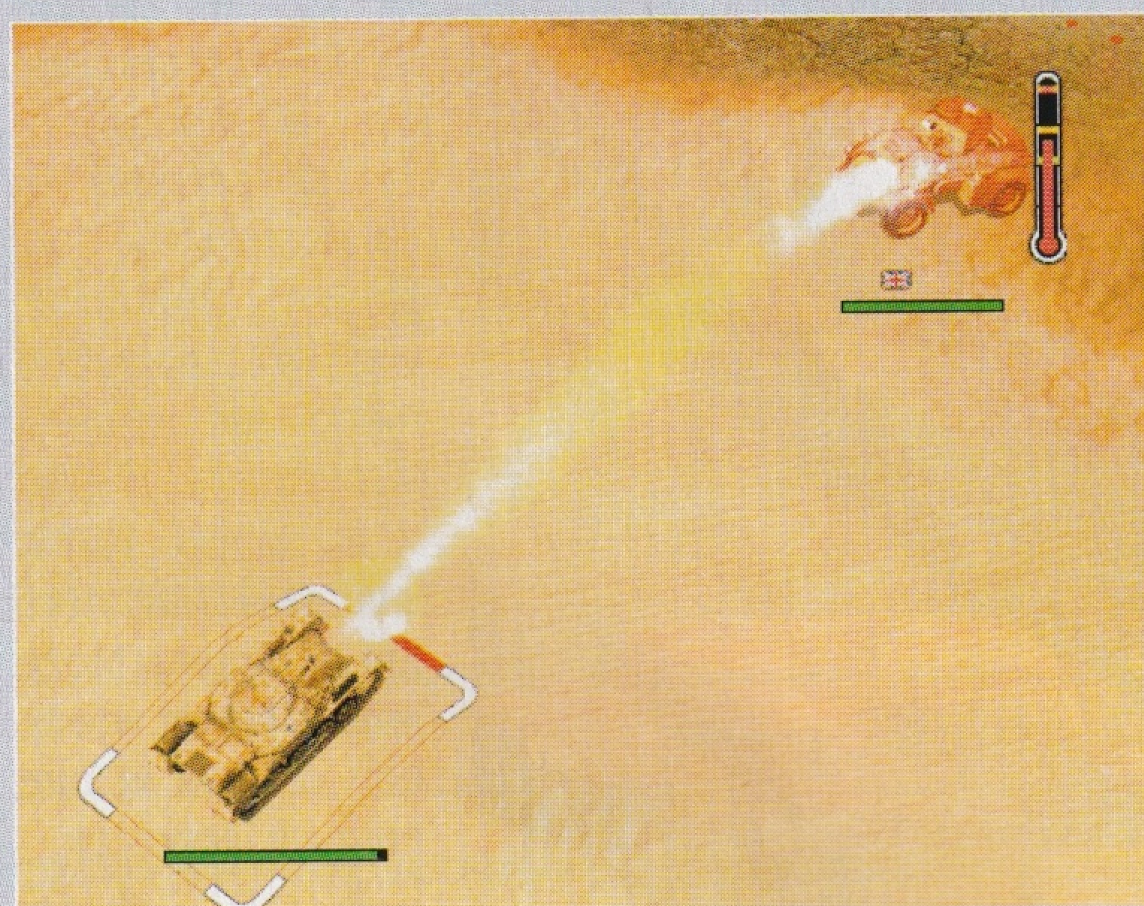
1 W misjach, w których początkowo prowadzimy do walki tylko jednostki piechoty, działa przeciwnika są na wagę złota. Atakujemy je zazwyczaj bohaterem. Na wyższych poziomach rozwoju sam radzi sobie z pięcioosobową obsługą. Na niższych wspieramy go sekcją medyczną lub ludźmi z oddziału.



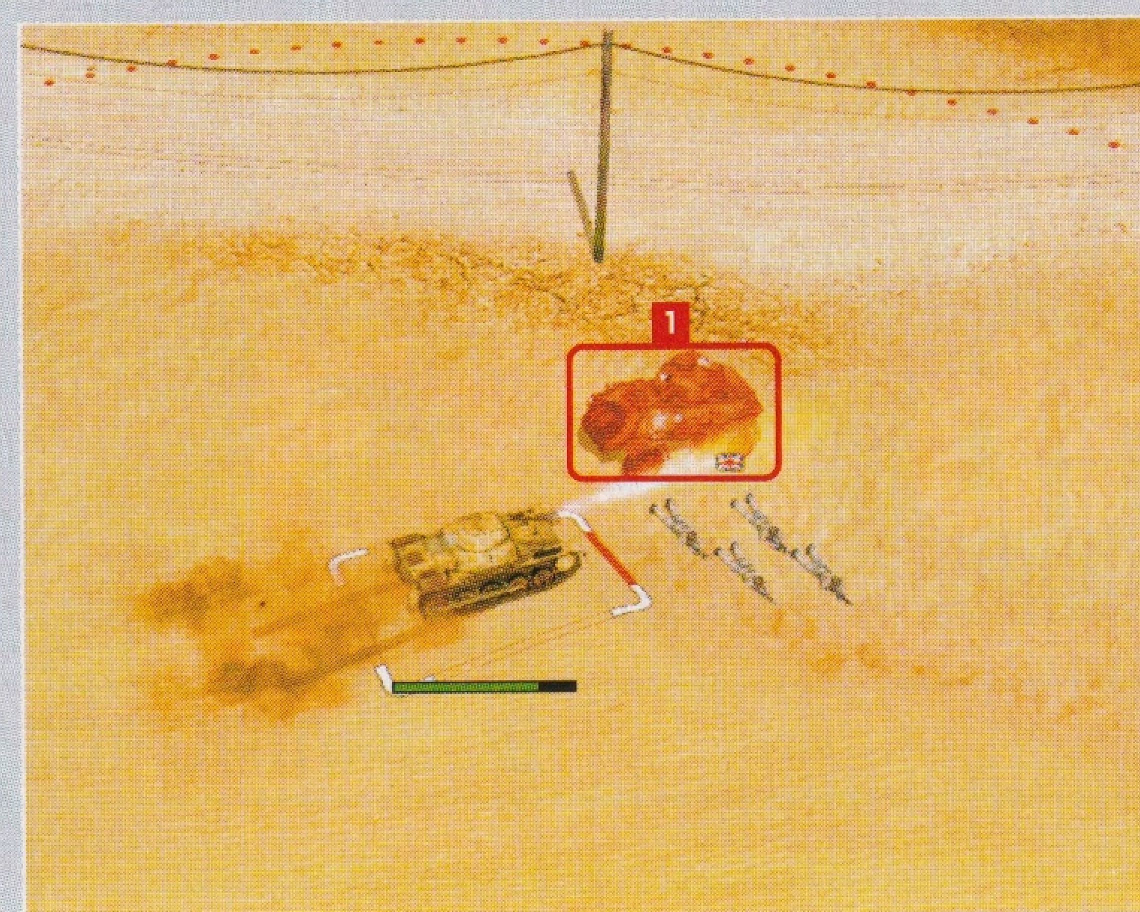


2 Działa samobieżne oraz stacjonarne niszczymy za pomocą czołgów. Przeciwpancerne i przeciwlotnicze rozbijamy kilkoma czołgami, na samobieżne oraz polowe wystarcza jeden czołg. Manewrujemy pomiędzy pociskami, wykorzystując opóźnienie między strzałem a uderzeniem pocisku w cel.

Przejmujemy czołgi i inne pojazdy pancerne



1 Stosujemy piechotę z miotaczami ognia, czołgi z miotaczami ognia i piechotę z koktajlami Mołotowa. Piechota jest mało efektywna, bo musi podejść w zasięg strzału lub rzutu, który jest mały i pokrywa się z zasięgiem karabinów maszynowych czołgu. Czołg z miotaczem płomieni ma większy zasięg.



2 Po odpowiednim podgrzaniu pojazdu przeciwnika **1** jego załoga zaczyna wyskakiwać. Wykańczamy wrogich pancerniaków płomieniami lub ostrzałem piechoty. Potem czekamy na ostygnięcie wozu i kierujemy do niego własną załogę. Pojazd zdobyty takim sposobem nie ma żadnych uszkodzeń.

Zdobywamy pozycje umocnione



Bunkier, jak wszystkie występujące w grze fortyfikacje, ma martwe pole (obszar, którego załoga nie może ostrzeliwać), ale znajduje się ono z tyłu bunkra **1**. Dlatego to właśnie z tamtej strony zrzucamy desant lub wchodzimy bohaterem. Uwaga! Jeżeli w pobliżu znajdują się działa lub czołgi nieprzyjaciela, niszczą one bunkier, gdy tylko go zajmujemy.



Punkt zaopatrzeniowy ma zwykle silną obstawę piechoty, artylerii i czołgów. Niszczymy czołgi, potem działa przeciwpancerne, a potem polowe. Piechotę wykrywamy własną piechotą i atakujemy czołgami tak, by była w zasięgu kaemów.

Wiążemy wroga walką i wciągamy w zasadzkę



1 Najpierw wystawiamy nasz czołg z bohaterem na pokładzie na widok jednostek przeciwnika i angażujemy się w walkę. Powinniśmy wytrzymać całkiem solidny ostrzał, manewrując pomiędzy pociskami dział samobieżnych.

2 Kiedy nasz czołg zostaje już cokolwiek uszkodzony (ale zanim wskaźnik uszkodzeń przybiera żółty kolor), zaczynamy wycofywać się stopniowo w kierunku naszych dział. Staramy się, by nasz czołg pozostawał w polu widzenia przeciwnika – dzięki temu wróg podąża za nim. Jeśli jest silnie uszkodzony, wycofujemy go do naprawy i podstawiamy inny.





3 Nieprzyjaciel uparcie nie rezygnuje z polowania na uciekający czołg, co wielce ułatwia nam zadanie. Nasza artyleria strzela do wroga, który nie zwraca na nią uwagi! Kiedy siły przeciwnika słabną, a nasz czołg jest w niezłym stanie, możemy przestać uciekać i wspierając go samochodem naprawczym, stawić czoło niedobitkom wrogiej kolumny. Jej pojazdy szybko zostają zniszczone.

Prowadzimy ostrzał artyleryjski obiektów poza polem widzenia



1 Jeśli podejrzewamy obecność wroga, rozkazujemy ostrzelanie miejsca, gdzie spodziewamy się jego jednostek. Jeśli rzeczywiście są tam jego pojazdy, zaczynają jechać w miejsce, skąd oddaliśmy salwę. Wycofujemy artylerię.

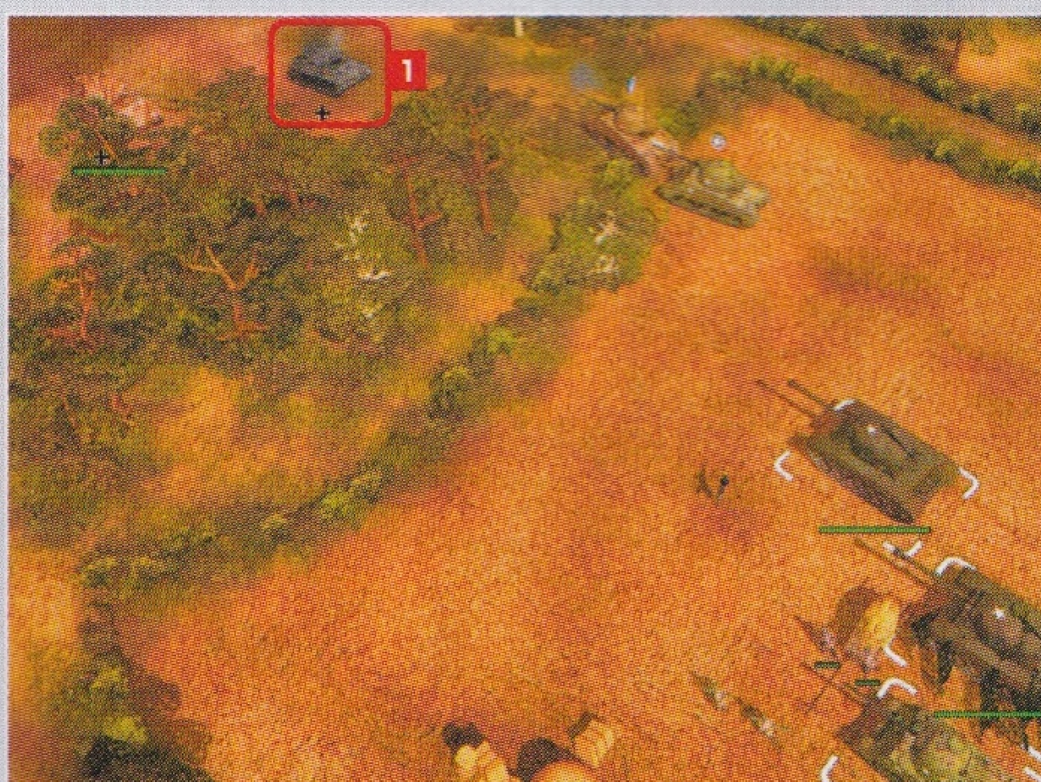


2 Pojazdy nieprzyjaciela wjeżdżają w zasięg ostrzału naszych jednostek artylerii. Dzięki umieszczeniu w zwiadzie dalekowidzących snajperów rozpoczynamy ostrzał oddziałów przeciwnika, nim te mają szanse otworzyć ogień.

Ustalamy priorytety ostrzału



1 Widząc samochód naprawczy 1 lub medyków, atakujemy ich. Szybko ich pokonujemy. Pozostawienie ich znacznie przedłuża opór przeciwnika.



2 Trafiając na zgrupowanie czołgów, koncentrujemy ogień na jednym 1. Dzięki temu szybko eliminujemy go z gry, zmniejszając siłę ognia wroga.



3 Po zniszczeniu jednego celu skupiamy ostrzał na kolejnym 1. Pilnujemy tego, bowiem czołgi przenoszą ogień na najbliższego przeciwnika.

WYKONUJEMY TAJNE CELE W MISJACH

Kampania osi



1 Sidi Barrani. Pierwszy cel – obóz zaopatrzeniowy w środku mapy. Bronią do dwa działa przeciwpancerne i piechota. Znajdujemy tam porzucony czołg. Drugi cel to bateria przeciwlotnicza 1 na górze mapy. Wysyłamy snajperów z lornetką.



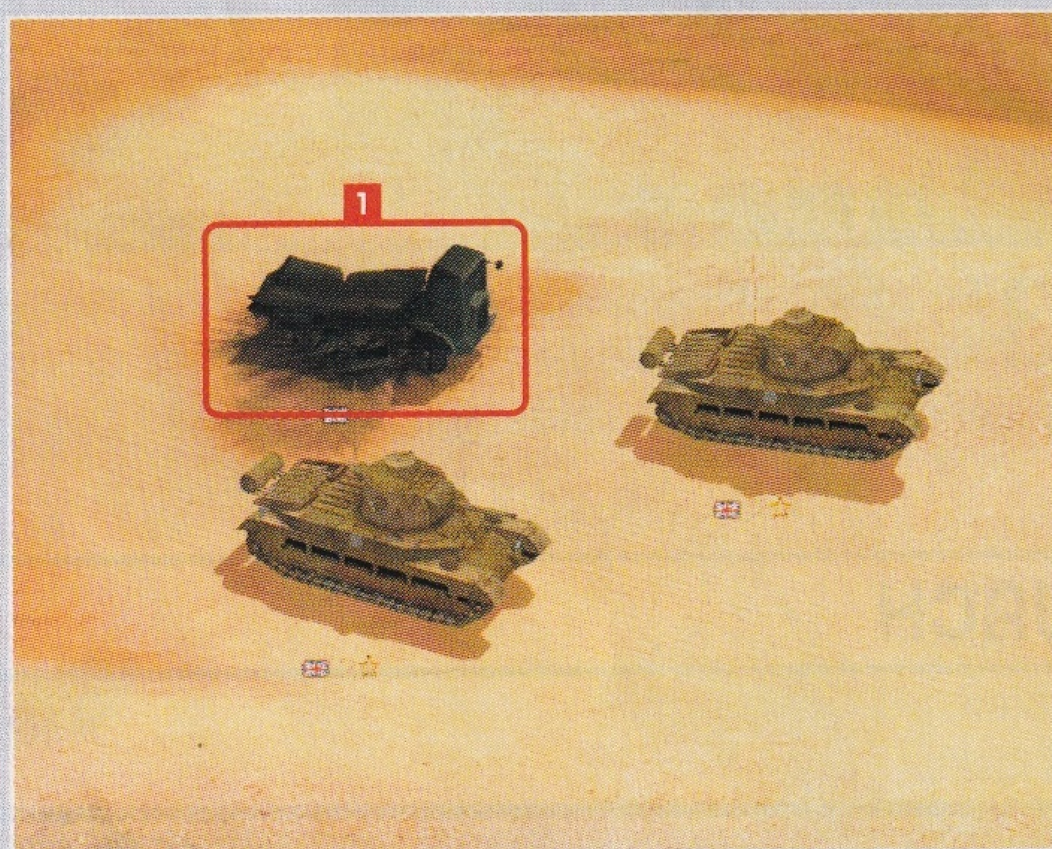
2 Mersa Brega. Na wzgórzach po prawej jest mały obóz, gdzie przebywa Mustafa Uczciwy. Odbijamy go z rąk Brytyjczyków – do pokonania mamy trzy oddziały i sekcję moździerzy. Potem Mustafę uzdrawiają nasi medycy.

Kampania osi

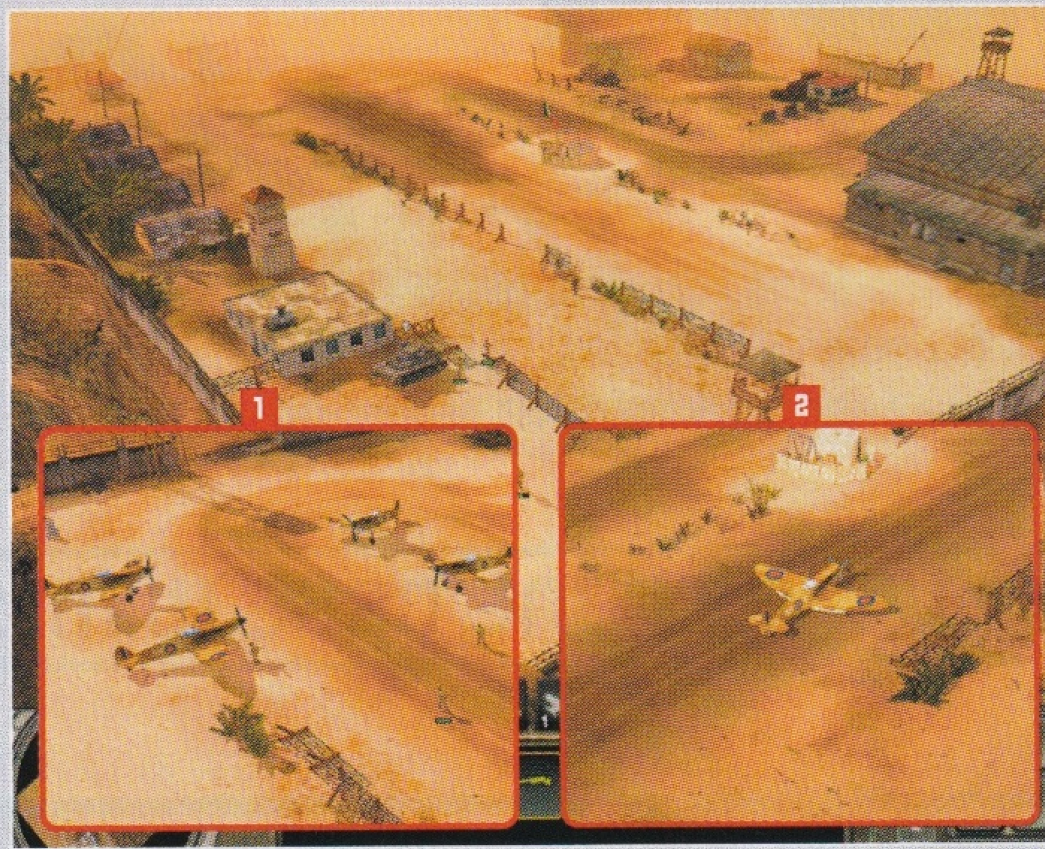


3 Przełęcz Halfaya. Naszym pierwszym zadaniem jest znalezienie porzuconych pojazdów. Czekają na przedpolach obu brytyjskich obozów. Na szczęście mają już załogi. Drugie zadanie polega na zajęciu samobieżnego działa 1 znajdującego się na ostro zakończonym piaskowym wzgórzu po prawej stronie od zachodniego obozu Brytyjczyków. Chroni je słaby oddział piechoty, więc wysłany bohater likwiduje go, wsiada do działa i przyprowadza je do bazy.





4 Operacja Battleaxe. Wymieniony w rozkazach zespół złożony z dwóch czołgów oraz cysterny znajduje się na północ od drogi, którą przyjeżdża nieprzyjaciel. Mamy tu dwa zadania: po pierwsze - zniszczyć cysternę 1, po drugie - rozwalić jeden z czołgów. Radzimy sobie bez problemów, łącząc nalot strategiczny z atakiem czołgów w przerwie pomiędzy przejazdami alianckich konwojów.



5 Sidi Rezegh. Mamy przechwycić przynajmniej jeden samolot. Stawiając na wieży snajperów, likwidujemy pilotów biegnących do maszyn. W samym krańcu bazy lotniczej za drutami trzymani są niemieccy lotnicy. Po zdjęciu strażników na wieżyczkach i rozwaleniu ogrodzenia kierujemy ich do samolotów 1. Za oderwanie się każdego od ziemi 2 dostajemy jedno bombardowanie taktyczne.



6 Kocioł. Tym razem nasze zadanie jest z pozoru banalnie proste, polega bowiem na zdobyciu przynajmniej jednego czołgu nieprzyjaciela. Chodzi jednak o specjalne wozy. By wykonać to zadanie, wysyłamy w tamto miejsce czołg i bardzo dużo piechoty. Inaczej Brytyjczycy wsiadają do czołgów i odjeżdżają. Misja jest zaliczona, kiedy nasza załoga choć na chwilę wchodzi do czołgu.

7 Burza. Nasze zadanie to znalezienie tajnego przejścia, które znajduje się pośrodku wioski położonej przy oazie w przeciwległym rogu niż nasz punkt startowy. Jednak korzystanie z przejścia nie jest zalecane, bowiem prowadzi ono wprost na dziedziniec fortu, gdzie roi się od żołnierzy!



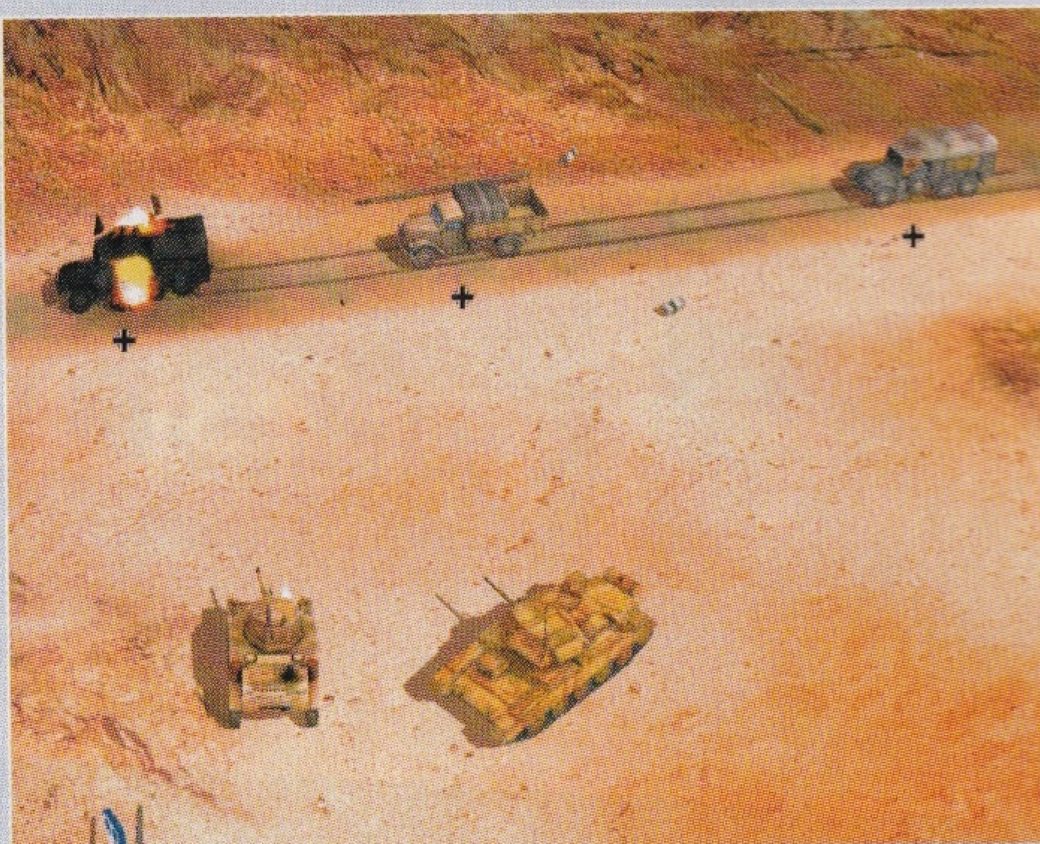


8 Tel El Eisa. W minarecie w wiosce jest tajne wejście. Bohater wchodzi tam w czasie zdobywania osady. Wejście w inny sposób jest niemożliwe - za silna obrona. Drugi cel to zdobycie baterii przeciwlotniczej na górnym skraju mapy 1. Czterech żołnierzy zabija snajper. Zwiększa się nasza pula nalotów.

Kampania aliantów



1 **Przełamanie pod Al-Alamein.** Podczas zdobywania miasteczka przekradamy się bohaterem i przejmujemy kontrolę nad jednym z dział kalibru 88 milimetrów ustawionych na obrzeżach.

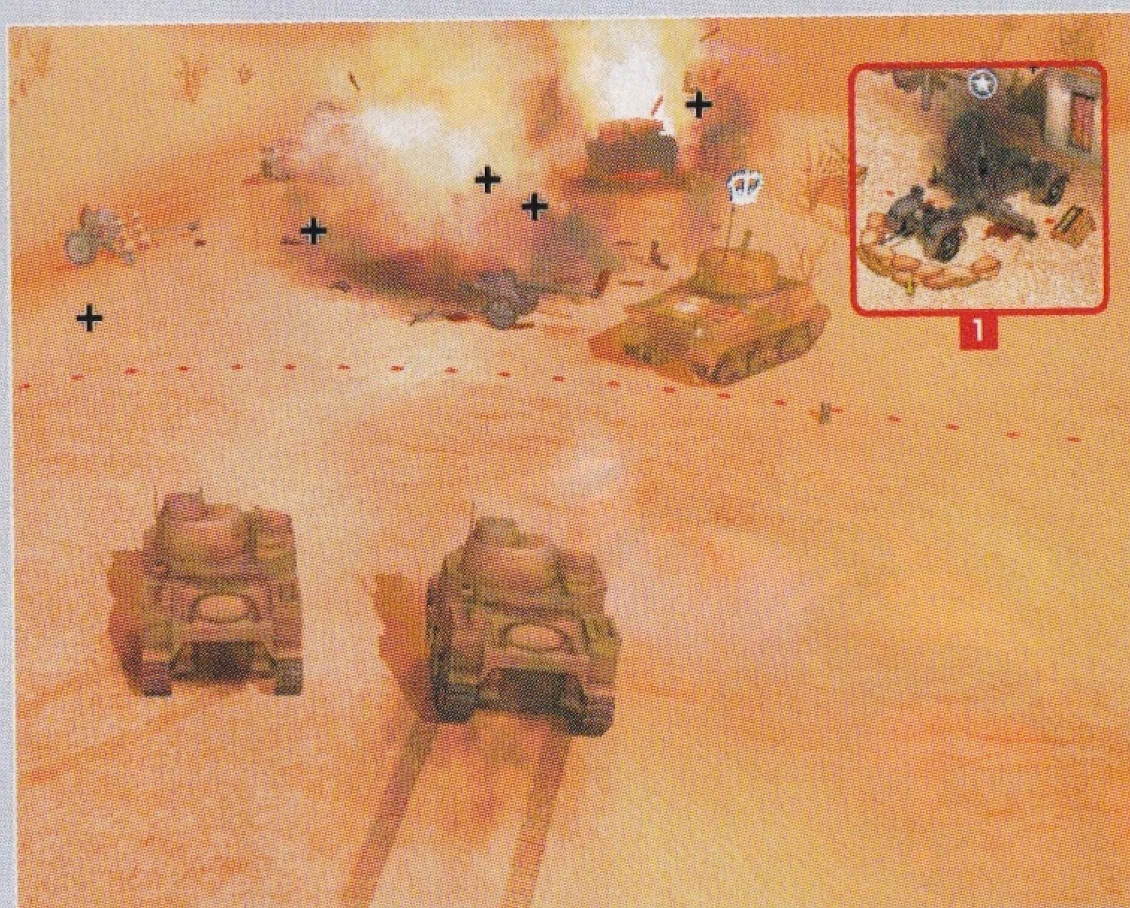


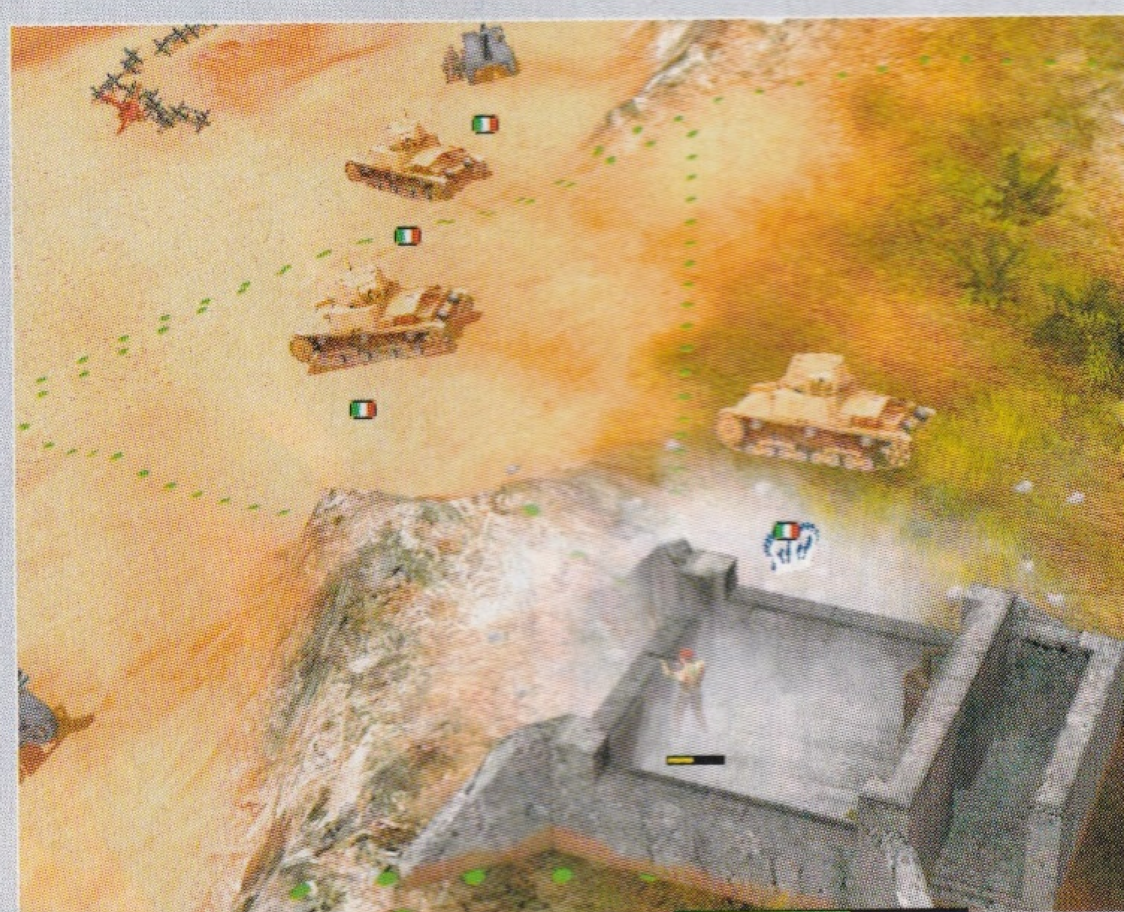
2 **Tobruk.** Naszym zadaniem jest dokonanie całkowitej destrukcji konwoju niemieckich pojazdów. Łatwo wykonać te rozkazy po włączeniu do akcji wszystkich czołgów i działa samobieżnego.



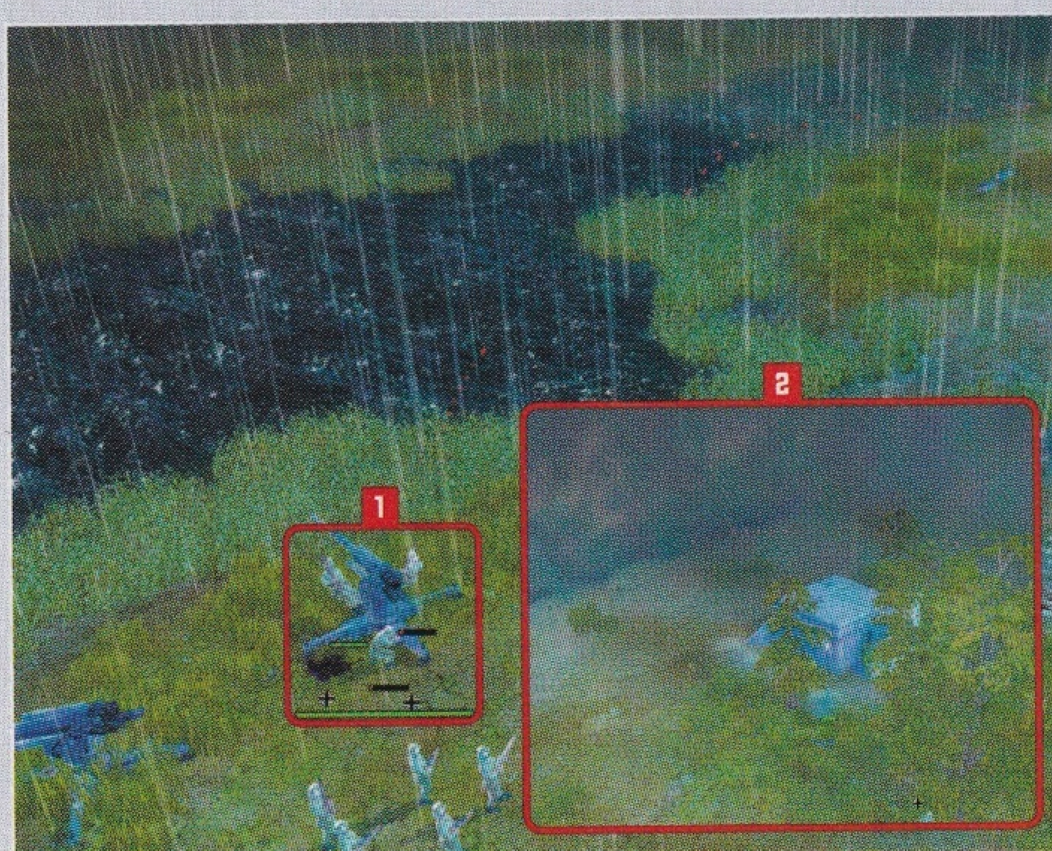
3 **Przełęcz Kasserine.** Mamy odkryć stary tunel 1 na szczycie wzgórza na prawo od bazy u dołu mapy. Przechodzimy nim na górę mapy 2 i przejmujemy działa ostrzeliwujące wioskę.

4 **Tunis.** Tym razem mamy za zadanie zdobyć jedno z trzech dział kalibru 88 milimetrów znajdujących się na skraju miasta. Uważamy, bo obszar po naszej stronie drogi jest zaminowany przez wroga, a obsługa dział - całkiem liczna. Drugim celem jest zniszczenie wszystkich jednostek przeciwnika 1.





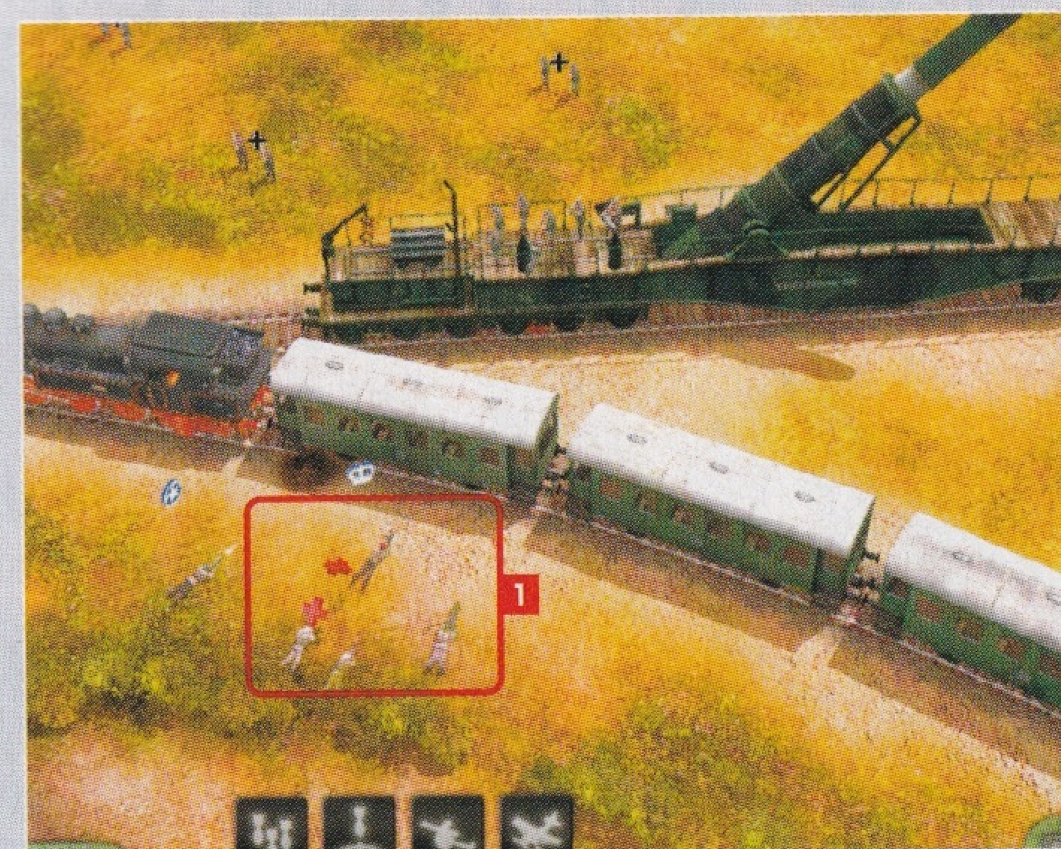
5 **Operacja Husky.** Aby wykonać naszą tajną misję, powinniśmy doprowadzić do zniszczenia co najmniej 50 procent włoskich czołgów, zanim nastąpi lądowanie sił aliantów. Do wykonania tego zadania używamy po pierwsze zdobycznych dział przeciwpancernych, a po drugie nalotów.



6 **Przeprawa przez Volturno.** Zdobywamy działo 1, przepływamy bohaterem rzekę, idziemy krawędzią mapy do końca, strzelamy do auta, zabijamy kierowcę i obserwatora wiejącego z bunkra przy przeprawie 2.



7 **Monte Cassino.** Do zaliczenia misji wystarcza użycie mostu kolejowego do przeprawy piechoty i opanowanie wieży strażniczej 1 znajdującej się przy ścieżce wiodącej pod górę.



8 **Anzio-Cisterna.** Na stacji wsiadamy w pociąg i jedziemy wprost do działa. Bierzemy sporo piechoty, bo wokół działa stoi wielu żołnierzy. Po wyjściu z pociągu chronimy się za wagonami 1.

Kampania partyzantów



1 **Operacja Sheathed Saber.** Zaraz przy obozie partyzantów znajduje się tajne przejście, które prowadzi prosto do obozu Włochów 1. Dzięki niemu szybko wykonujemy pierwsze zadanie. Odkrycie przejścia jest tajnym celem w tej misji.



2 **Chłosta.** Zbieramy apteczki zrzucane na miejsca oznaczane racami, wchodząc na nie. Używamy tramwaju powietrznego 1 (stacja początkowa jest silnie broniona), a potem wagoników górniczych 2 w wąwozie przy stacji, gdzie wysiadamy z tramwaju.



3 **Odbicie Belgradu.** Znajdujemy tajne przejście kanałem do magazynu broni 1. Potem używamy traktora zaparkowanego przy kościele do ustawienia na szosie dział kalibru 88 milimetrów, które służą nam do rozbicia kolumny czołgów.



4 **Mozolna ucieczka.** Tajnym celem w tej misji jest opanowanie stacji radarowej. Broni jej co prawda kilka oddziałów piechoty, jednak nie powinniśmy mieć wielkich kłopotów z ich pokonaniem. Po zniszczeniu wroga zyskujemy wsparcie lotnicze.



strategiczna / Wracamy na siedemnastowieczne Karaiby. Zyskujemy przychylność gubernatorów, podrywamy ich córki, łapiemy piratów oraz budujemy imperium handlowe. Ten poradnik pokazuje, jak pływać, walczyć i dobrze zarabiać

Port Royale 2

PODSTAWOWE INFORMACJE

Sterowanie

- Lewy przycisk myszy – wybór opcji
- Prawy przycisk myszy – określenie punktu docelowego
- Prawy przycisk myszy i ctrl – określenie punktu na szlaku
- Rolka myszy – zmiana stopnia zbliżenia kamery
- esc – zamknięcie okna, opcje
- Backspace – mapa morska
- F5 – szybki zapis
- L – lista konwoju
- tab – następny konwój
- 5 – włączenie i wyłączenie wyświetlania budynków
- C – kronika
- N – dziennik
- M – rynek
- L – magazyn
- P – tawerna
- G – gubernator
- J – kościół
- M – stragan
- W – stocznia
- H – doki
- B – mistrz budowlany

Na klawiaturze numerycznej

- + – przyspieszenie gry
- - – spowolnienie gry

Podczas bitwy

- Lewy przycisk myszy – salwa z armat
- Prawy przycisk myszy – wyznaczenie kursu
- 1 2 3 – zmiana rodzaju używanej amunicji
- 4 – gotowość do abordażu

Mapa morska i podstawy nawigacji



Cel podróży naszego okrętu wyznaczamy, klikając prawym przyciskiem myszy na mapę. W tym miejscu wyświetlany jest przewidywany czas rejsu w dniach 1. Stan każdego statku sprawdzamy, rzucając okiem na kolorowe paski 2 pod jego ikonką. Czerwony pasek pokazuje uszkodzenia kadłuba, czarny to liczba dział znajdujących się na pokładzie, zaś niebieski symbolizuje obsadę marynarzy. Symbol działa 3 oznacza, że dana jednostka jest okrętem eskorty – uzbrojonym i biorącym udział w bitwach. Pozostałe statki to transportowce w razie starcia jedynie uciekające przed wrogiem.
Obok nazwy miasta widzimy ikonę 4 oznaczającą, że w jego porcie są zakotwiczone nasze konwoje. Gdy jest ich więcej niż jeden, cyfra wskazuje ich liczbę. Ta ikona 5 z kolei pokazuje, jakich towarów brakuje w danym mieście. Jeżeli widzimy taki symbol 6, w porcie czekają osadnicy na zawiezienie ich do portu oznaczonego w ten sposób 7.

Przegląd opcji gry



Kronika wyświetla najważniejsze informacje o aktualnych sojuszach, trapiących miasta chorobach czy otwarciu nowych fabryk. Warto się w nie wczytywać, niektóre doniesienia to istne żyły złota.



Dziennik zawiera informacje o nas: cele bieżącej misji, status w różnych państwach, zestawienie produkcji i bilans finansowy. Cenny, gdy osobisty nadzór nad naszymi interesami zaczyna sprawiać problemy.



Regulacja czasu – przyspieszanie go bardzo przydaje się podczas długich podróży czy też napraw statków, zwalniamy, by spokojnie zastanowić się nad kolejnym posunięciem. Działają też klawisze [ikona] i [ikona] z klawiatury numerycznej.



Panel środkowy to źródło informacji o mieście. Klikając na nazwę, otwieramy okno z danymi ekonomicznymi. Ikonka po lewej wyświetla zużycie towarów, a po prawej zaznacza nasze nieruchomości. Flagi symbolizują naszą reputację.



Konwoje wolne i z misją – klikając na lewy przycisk, szybko przełączamy się między konwojami stojącymi w porcie. Prawy guzik wyświetla kolejno statki na szlaku handlowym, w obu wypadkach centrując mapę na jednostkach.



Lista konwojów pozwala je sortować na przykład według wielkości okrętów, liczby dział czy też doświadczenia kapitana. Klikając na ikonkę statku, centrujemy obraz na konwoju.



Mapa morska umożliwia wyznaczanie celów okrętom, rozpoczynanie bitew i sprawdzanie, jakiego towaru gdzie brakuje. Do miasta wracamy, klikając na jego symbol na mapie.



Przełączenie minimapy jest dostępne w mieście, zmienia widok z podglądu danego miasta z zaznaczonymi na niebiesko naszymi budynkami na miniaturową mapę morską. Na tej ostatniej możemy przełączać się pomiędzy miastami oraz wysyłać statki w wybrane miejsce.

ROZKRĘCAMY WŁASNY INTERES

Handel i szlaki kupieckie



1 Podstawą handlu jest tradycyjnie tanio kupić i drogo sprzedać. Informacje o korzystnych transakcjach mamy z paru źródeł. Na mapie morskiej obok nazw miast są symbole towarów, na które jest największe zapotrzebowanie. Na terenie miasta, klikając na jego centrum lub nazwę [1], otwieramy okno z informacjami między innymi o produkowanych tu tanich dobrach [2]. Po ślubie żona jest niezłym źródłem informacji ekonomicznych.



2 Handlujemy w panelu doków. Niezbędny jest magazyn w danym mieście lub konwój w porcie, wybieramy któryś z nich, klikając w tym miejscu [1]. W tabeli widzimy ceny za dane towary obowiązujące przy kupnie [2] przez nas od miasta oraz przy sprzedaży [3]. Każda transakcja zmienia cenę, średni koszt zakupu towaru w ładowni wyświetlany jest tutaj [4]. Towary zgromadzone w magazynie wysyłamy na statek, klikając w tym miejscu [5].



3 Jeśli interesy rozwijają się gładko, po pewnym czasie ręczna obsługa wszystkich krążących po Karaibach statków i konwojów zaczyna przekraczać nasze możliwości. Warto wtedy przypomnieć sobie o opcji wysyłania konwojów na stałe dochodowe trasy. Po wybraniu konwoju, klikając w tym miejscu [1], otwieramy panel szlaku. Następnie, klikając tutaj [2], przechodzimy do mapy, na której zaznaczamy kolejne przystanki. W oknie [3] zaznaczamy, którymi towarami powinien automatycznie handlować nasz kapitan [4], a których ma unikać. Wybieramy tu też porty, które należy omijać [5] i wskazujemy te, w których najlepiej naprawiać okręty.

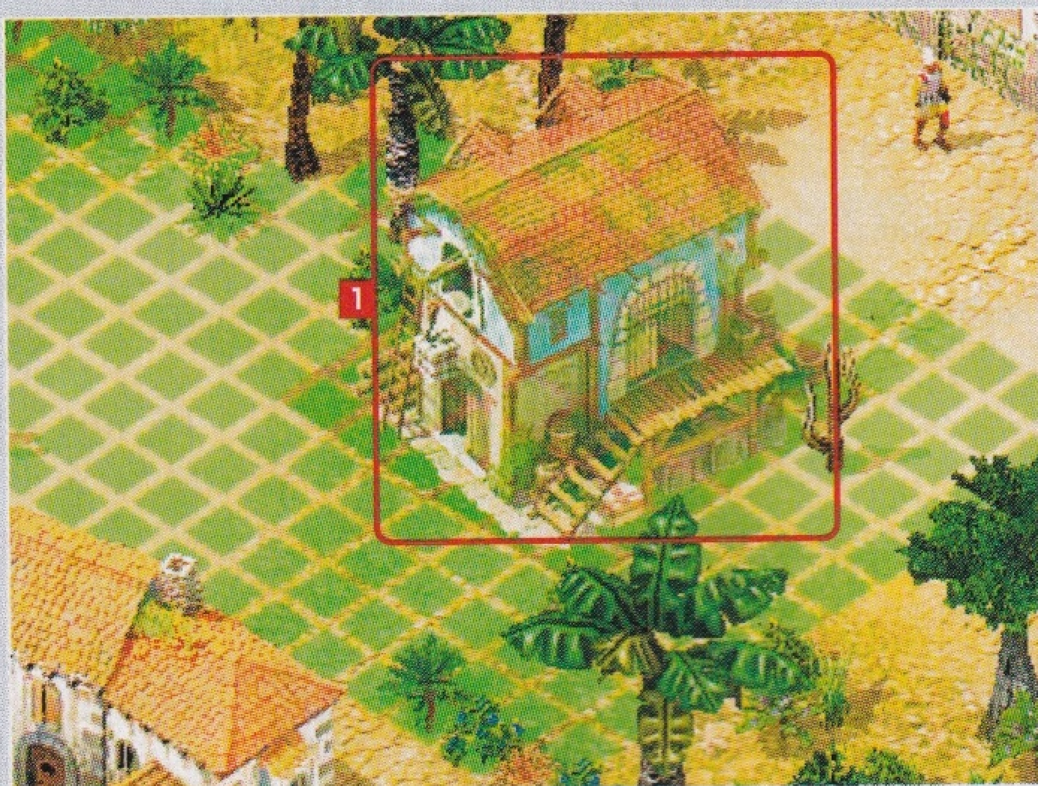
Rozwój miasta i produkcja



1 Po jakimś czasie przerzucanie towarów pomiędzy miastami przestaje nam już wystarczać. Nadchodzi wówczas pora, aby wziąć w swe ręce losy całych miast i fachowo pokierować ich rozrostem. Najpierw dostarczając deficytowych towarów, dbamy o poprawę naszej reputacji [1] w danym mieście. Kiedy jest już wystarczająco wysoka, wykupujemy u mistrza budowlanego [2] odpowiednie pozwolenie.

Rozwój miasta i produkcja

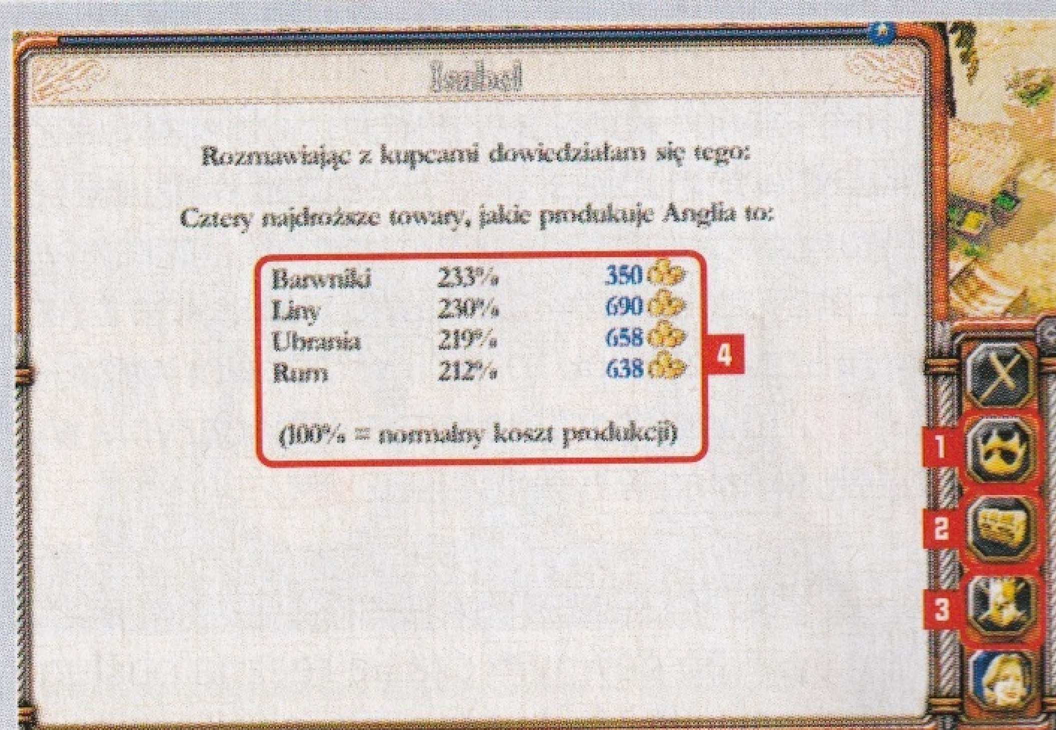
2 Stawiamy magazyn **1** gromadzący zapasy w razie spadku ceny dóbr. Budujemy kilka fabryk produkujących na eksport. Wytworzone w nich towary też gromadzimy w magazynie, by sprzedać je z zyskiem. Pamiętamy, że działalność manufaktury kosztuje i gdy przynosi ona straty, sprzedajemy lub wyburzamy budynek.



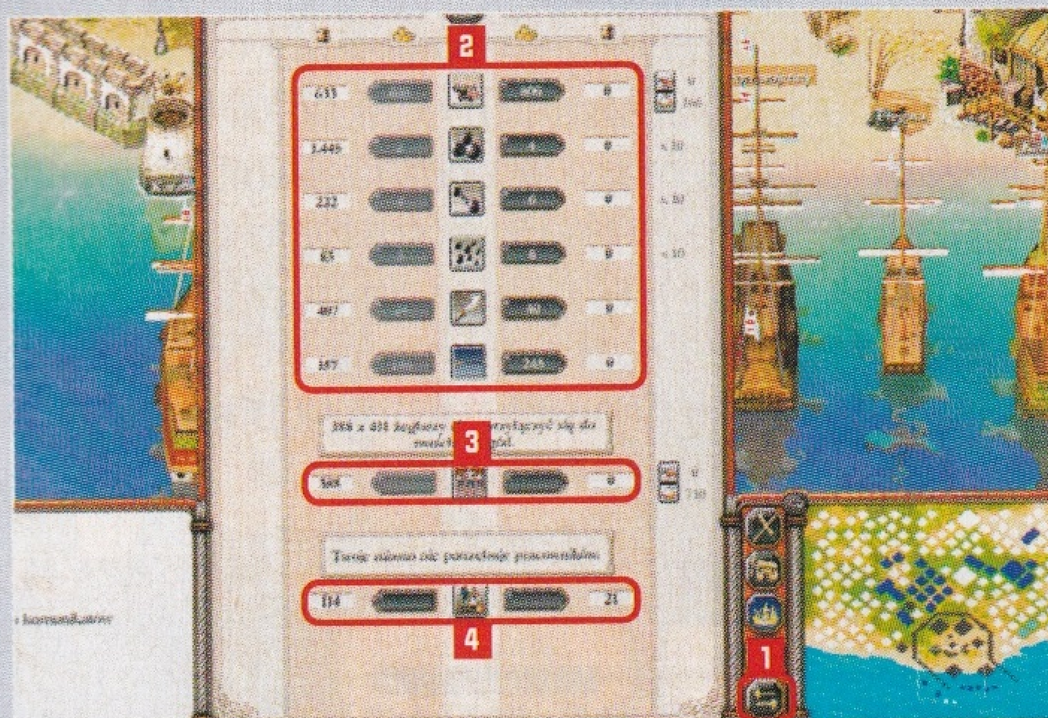


3 Czytamy komunikaty w panelu informacyjnym **1** i gdy brakuje domów, stawiamy je **2**, podnosząc komfort mieszkańców. Dbamy o bezpieczeństwo interesów, odwiedzając generała w pałacu gubernatora i kupując armaty do obrony. W kluczowych miastach zostawiamy dobrze uzbrojone konwoje broniące portów **3**.

Najważniejsze budynki w mieście



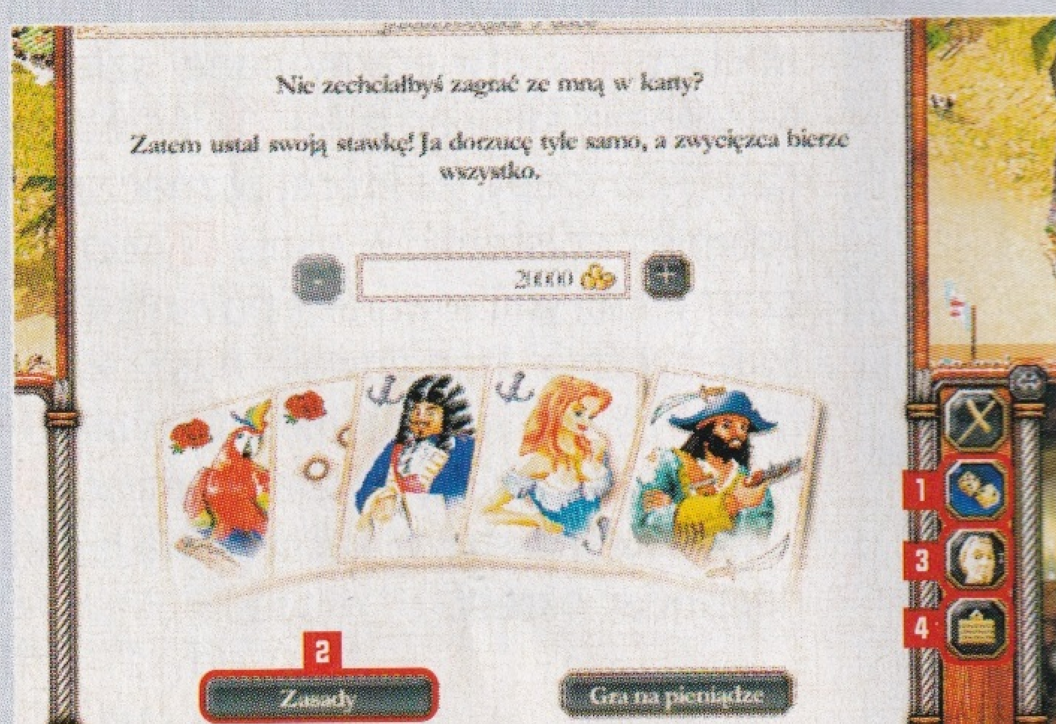
W swym pałacu gubernator **1** zleca nam misje i sprzedaje listy kaperskie, skarbnik **2** daje nam pożyczki i zaciąga je u nas. U generała **3** wpłacamy na zakup armat do obrony portu. Żona dzieli się z nami plotkami **4**.



W dokach handlujemy towarami pomiędzy konwojem albo magazynem oraz miastem, a klikając tutaj **1**, kupujemy broń i amunicję **2**, rekrutujemy marynarzy **3** i przyjmujemy osadników **4**.



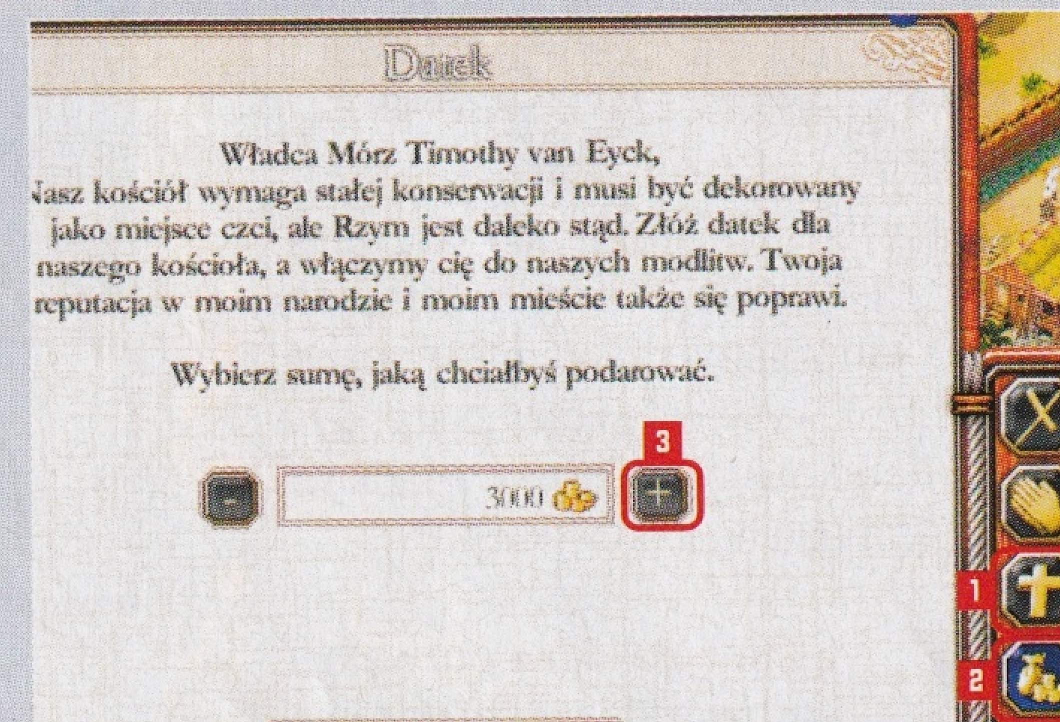
Stocznia w małym mieście naprawia statki **1**, większe mają coś na sprzedaż. Uszkodzone jednostki w bitwie szybko idą na dno, nie zwlekamy więc do ostatniej chwili. Skracamy oczekiwanie **2**, przyspieszając czas.



W tawernie gramy w karty na pieniądze **1**, (zasady są wyjaśnione tu **2**), spotykamy ludzi **3** mających nowiny ze świata oraz kawałki mapy skarbu na sprzedaż, a także wynajmujemy kapitanów **4**.



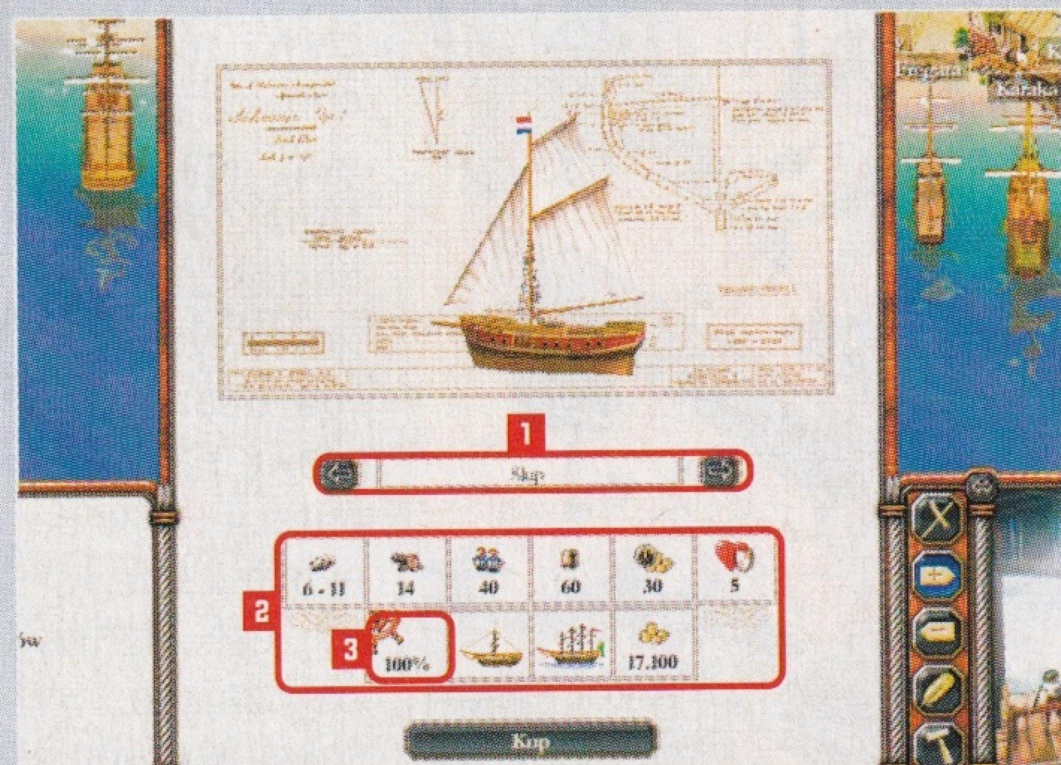
Naszą pozycję w mieście poprawiamy, organizując festyny dla mieszkańców. Są trzy rodzaje imprez **1**, od skromnej (i nieskutecznej) po wielką latynoską fiestę. Po opłaceniu imprezy dostarczamy jadła i napitków **2**.



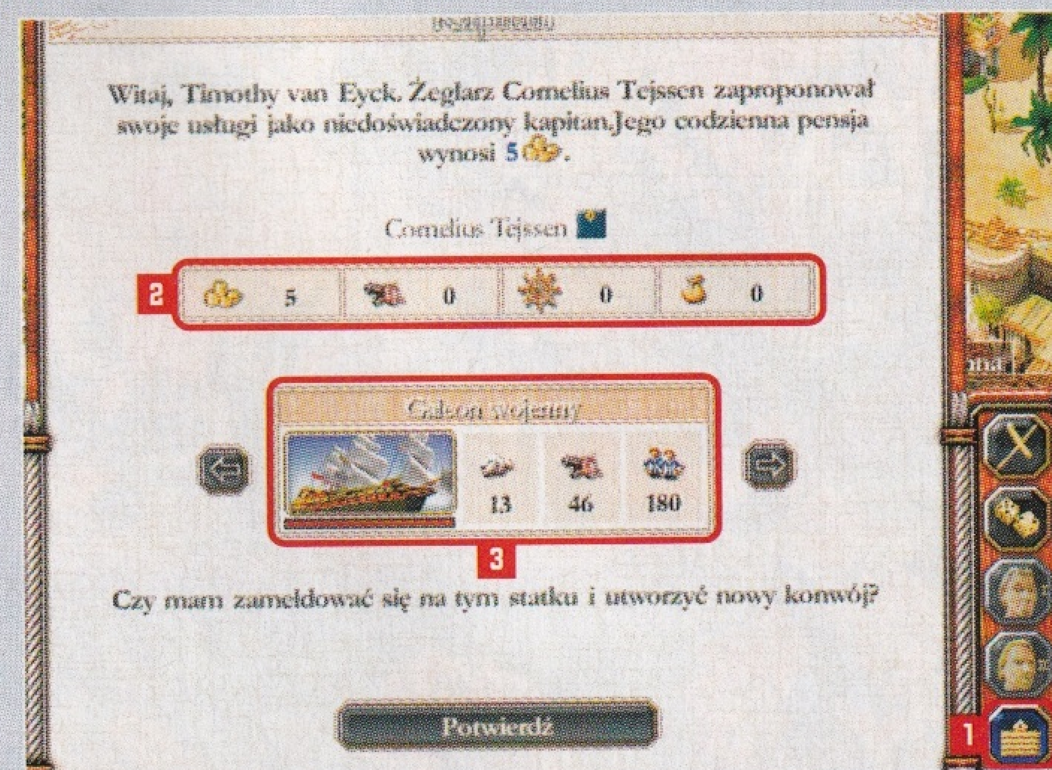
W kościele prosimy o błogosławieństwo **1** wyprawy, co wydatnie poprawia morale załogi. Aby podnieść naszą reputację w danym mieście i kraju, wpłacamy datek **2**. Tu ustalamy jego wysokość **3**.

TWORZYMY FLOTYLLĘ I RUSZAMY NA WOJNĘ

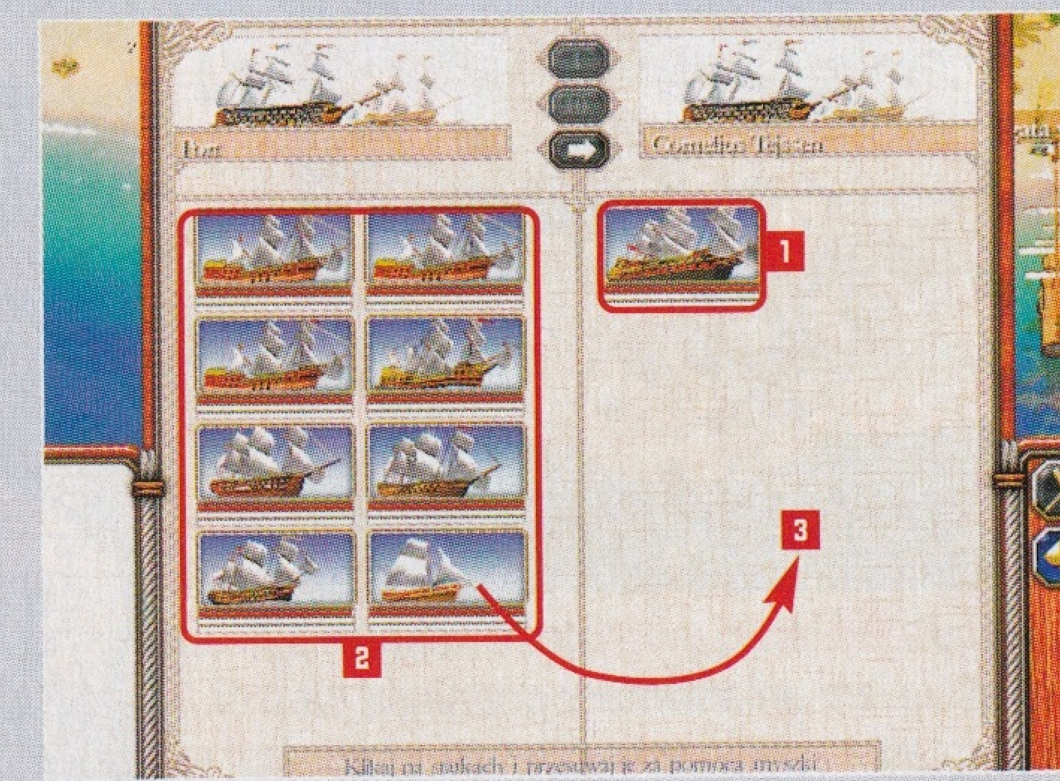
Tworzenie konwoju



1 Wchodzimy do stoczni i klikając tu **1** przeglądamy statki. Metryczka okrętu **2** pokazuje szybkość, liczbę dział, załogę, ładowność i dzienny koszt utrzymania. Większe statki są mniej sterowne **3**.



2 W tawernie wynajmujemy kapitana **1**. Sprawdzamy **2** jego rangę, pensję i doświadczenie w walce, nawigacji i handlu. Jeśli jesteśmy zadowoleni, przydzielamy mu statek **3** i zamykamy okno.



3 Klikamy prawym przyciskiem na wodę i otwieramy panel tworzenia konwoju. Do flagowca **1** dołączamy inne statki **2**, klikając na nie prawym przyciskiem lub przeciągając ich ikonki na prawą stronę **3**.

Bitwy morskie



1 Klikając prawym przyciskiem na cel, przechwytujemy go. Gdy jednostki się spotykają, widzimy liczbę statków eskorty i transportowych, dział i żołnierzy 1. By zacząć bitwę, klikamy tu 2.



2 Wybieramy statek 1. Sprawdzamy kierunek wiatru 2, prawym przyciskiem ustalamy kurs 3. By dokonać abordażu, klikamy tu 4, czekamy na przygotowanie załogi i taranujemy wroga. Wynik widać tu 5.



3 Zmieniamy amunicję 1: szrapnele zabijają, kule z łańcuchami niszczą żagle, zwykłe przebijają kadłub. Po salwie działa są przeładowywane. Wrogie statki w zasięgu są oznaczane czerwonym celownikiem 2.

Zdobywanie miast



1 Przed szturmem na miasto włączamy opcję 1. Pamiętamy, by okręty eskorty miały odpowiednią załogę i uzbrojenie. Klikamy prawym przyciskiem na miasto. To tu 2 decydujemy, czy atak ma być prowadzony z lądu czy morza.



2 Atakując od morza, walczymy z bateriami potężnych dział portowych 1. Pędząc z wiatrem 2 przed nimi, oddajemy precyzyjną salwę lub dwie. Nie pływamy pod wiatr blisko baterii, bo każde trafienie naraża nasze statki na poważne uszkodzenia.



3 Przed bitwą na lądzie uzbrajamy część żołnierzy w muszkiety, część w kordelasy. Podczas ataku, klikając tu 1, wybieramy jednych albo drugich. Żołnierze sami wybierają cel. Najlepiej atakować z flanki 2, najpierw biorąc na cel muszkiety.



4 Na końcu walczymy z dowódcą. Od wyniku zależy cała bitwa. Ciosy zadajemy, klikając na różne części ciała wroga, ataki odpieramy prawym przyciskiem myszy. Szybki atak przed powrotem do postawy wyjściowej to uderzenie specjalne.

Przegląd okrętów spotykanych w grze

Część spośród wymienionych w poniższej tabeli statków kupujemy tylko w portach określonych krajów. **Okręty oznaczone jako zdobyczne są nie do kupienia**, zdobywamy je wyłącznie jako trofeum w wygranych bitwach. Wszystkie podane poniżej ceny mają jedynie znaczenie orientacyjne.

pinasa	
liczba dział	8
załoga	30
tonaż	60
dzienny koszt utrzymania	20
szybkość	6-10
zwrotność	100
przybliżona cena	10 000
kraj pochodzenia	dowolny

slup	
liczba dział	14
załoga	40
tonaż	60
dzienny koszt utrzymania	30
szybkość	6-11
zwrotność	100
przybliżona cena	15 000
kraj pochodzenia	dowolny

bryg	
liczba dział	16
załoga	50
tonaż	80
dzienny koszt utrzymania	50
szybkość	5-11
zwrotność	95
przybliżona cena	20 000
kraj pochodzenia	dowolny

bark	
liczba dział	20
załoga	60
tonaż	80
dzienny koszt utrzymania	60
szybkość	5-12
zwrotność	90
przybliżona cena	30 000
kraj pochodzenia	dowolny

fleuta	
liczba dział	16
załoga	80
tonaż	200
dzienny koszt utrzymania	40
szybkość	4-10
zwrotność	80
przybliżona cena	40 000
kraj pochodzenia	dowolny

fleuta kupiecka	
liczba dział	8
załoga	100
tonaż	250
dzienny koszt utrzymania	40
szybkość	4-10
zwrotność	70
przybliżona cena	60 000
kraj pochodzenia	Holandia

korweta	
liczba dział	22
załoga	80
tonaż	140
dzienny koszt utrzymania	100
szybkość	5-12
zwrotność	80
przybliżona cena	60 000
kraj pochodzenia	dowolny

korweta wojenna	
liczba dział	32
załoga	120
tonaż	120
dzienny koszt utrzymania	150
szybkość	5-14
zwrotność	85
przybliżona cena	100 000
kraj pochodzenia	Francja

fregata	
liczba dział	26
załoga	100
tonaż	160
dzienny koszt utrzymania	100
szybkość	5-11
zwrotność	80
przybliżona cena	70 000
kraj pochodzenia	dowolny

fregata wojenna	
liczba dział	40
załoga	120
tonaż	140
dzienny koszt utrzymania	150
szybkość	5-13
zwrotność	85
przybliżona cena	120 000
kraj pochodzenia	Anglia

galeon	
liczba dział	36
załoga	120
tonaż	180
dzienny koszt utrzymania	100
szybkość	4-10
zwrotność	75
przybliżona cena	110 000
kraj pochodzenia	Hiszpania

piracki bark	
liczba dział	24
załoga	80
tonaż	80
dzienny koszt utrzymania	60
szybkość	5-13
zwrotność	90
przybliżona cena	zdobyczny
kraj pochodzenia	piraci

galeon wojenny	
liczba dział	46
załoga	180
tonaż	160
dzienny koszt utrzymania	250
szybkość	4-13
zwrotność	75
przybliżona cena	zdobyczny
kraj pochodzenia	Hiszpania

karawela	
liczba dział	40
załoga	160
tonaż	160
dzienny koszt utrzymania	200
szybkość	5-12
zwrotność	80
przybliżona cena	zdobyczny
kraj pochodzenia	Francja

karaka	
liczba dział	40
załoga	140
tonaż	140
dzienny koszt utrzymania	200
szybkość	4-12
zwrotność	80
przybliżona cena	zdobyczny
kraj pochodzenia	Holandia

okręt liniowy	
liczba dział	50
załoga	200
tonaż	170
dzienny koszt utrzymania	300
szybkość	3-14
zwrotność	65
przybliżona cena	zdobyczny
kraj pochodzenia	Anglia



Wielka Encyklopedia GIER 2005 Pocket

encyklopedia / Przedstawiamy zamieszczoną na naszym CD ogromną bazę danych zawierającą aktualne informacje o ponad czterech tysiącach gier na pecety i najpopularniejsze konsole wraz z recenzjami, oceną psychologiczną oraz tajnymi kodami do wybranych tytułów

SPRAWNIE UŻYWAMY INTERAKTYWNEJ ENCYKLOPEDII GIER

Poznajemy podstawy korzystania z Encyklopedii

1 Najważniejszym elementem ekranu Encyklopedii jest okno z informacjami o grze 1. Poza jej tytułem, krótkim opisem oraz informacją o wersji językowej widzimy tu również gatunek gry 2 oraz jej producenta i wydawców, zarówno w Polsce, jak i na świecie 3. Klikając na te informacje, powodujemy wyświetlenie spisu innych gier o podobnej tematyce lub tworzonych czy wydawanych przez te same zespoły. Informacje na temat cen 4 są niekiedy nieaktualne ze względu na ciągłe ukazywanie się reedycji. Jeśli gra dostępna jest w wersjach na konsole, do ich opisów przechodzimy, klikając tutaj 5.

1 OPIS GRY | 5 PORADNIKI | 2 PUBLICYSTYKA | 3 KODY | 6 TRAINERY | 4 NAPISZ NOTATKĘ

2 Ta część panelu pozwala szybko przejść do interesujących nas informacji. Opis gry 1 to jej główna strona zawierające podstawowe dane o treści, wymaganiach sprzętowych i wydawcy. W publicystyce 2 znajdujemy zapowiedzi oraz recenzje. Tajne kody 3 zdecydowanie ułatwiają zabawę, zaś opcja notatek 4 umożliwia zapisanie krótkiej informacji na własne potrzeby. Opcje poradnika 5 i trainerów 6 są w wersji Pocket nieaktywne.

1 PC | 2 16 | 3 | 4 | 5 GRY OnLine ******

PC | KATEGORIA WIEKU | KODY | PSYCHOOCENA | REKOMENDACJA

3 Belka nad opisem gry pokazuje platformę sprzętową 1 i kategorię wiekową 2. Klikając na kolejne dwa symbole, przechodzimy do kodów 3 i psychooceny 4 - analizy wpływu gry na dzieci i młodzież w różnym wieku. Ten symbol 5 to wyróżnienie przyznane grze przez twórców Encyklopedii.

Szybkie wyszukiwanie informacji



1 Okno wyszukiwania podzielono na dwie części. Górna to panel pomocniczy. Za jego pomocą przechodzimy do zakładki z notatkami i zaznaczonymi wcześniej grami 1, otwieramy listę zapowiedzi, recenzji i kodów do gier 2 lub też wyszukujemy tytuły 3 z uwzględnieniem podziału na gatunki, kategorie wiekowe, daty wydania czy też polskich wydawców 4.



2 W dolnym panelu przyciskiem 1 włączamy oraz wyłączamy opcję filtrowania gier według miejsca wydania: w Polsce oraz na całym świecie. Ustalamy także, czy nasze wyszukiwanie ma objąć gry wydane na wszystkie możliwe platformy sprzętowe 2 czy też jedynie na jedną wskazaną przez nas 3. W pola tekstowe poniżej 4 wpisujemy poszukiwane przez nas ciągi znaków i zatwierdzamy wpis, naciskając klawisz Enter. Tekst wpisany w górne pole jest wyszukiwany w bazie danych tytułów gier, zaś wprowadzony w dolnym polu – we wszystkich tekstach, łącznie z treścią zapowiedzi czy recenzji. Tytuły gier najlepiej jest wprowadzać jak najprecyzyjniej, w przeciwnym wypadku w polu wyników 5 zobaczymy kilkadziesiąt pozycji czasami zupełnie niezwiązanych z interesującą nas grą.

Zmieniamy opcje i ustawienia


Zawsze na wierzchu: zawsze widzimy cały ekran Encyklopedii, pozostałe aplikacje zostają schowane w tle.


Szybkie przełączanie pomiędzy rozmiarem dostosowanym do rozdzielczości 800x600 i 1024x768 pikseli.


Zmniejsza Encyklopedię do okienka wyszukiwania. Po wprowadzeniu tekstu pojawia się okno z wynikami.


Ustawienia Encyklopedii – otwiera omówiony dalej panel z opcjami zmieniającymi sposób pracy programu.

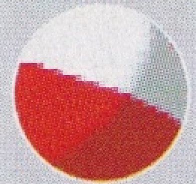

Otwiera **okno pomocy** z podpowiedziami i umową licencyjną określającą dozwolone wykorzystanie danych.


Nazwiska producentów i numer kontaktowy do wykorzystania w razie problemów z programem.


Kopiuje do schowka zawartość ekranu z informacją o grze jako tabelę z odnośnikami do stron WWW.


Drukowanie tych samych co w wypadku kopiowania do schowka materiałów na zainstalowanej drukarce.

Korzystamy z przycisków dodatkowych


Tym symbolem oznaczone są **gry wydane w Polsce**, strzałki poniżej służą do przeskakiwania pomiędzy oglądanymi wcześniej tytułami.


Klikając tu, dodajemy grę **do ulubionych**. Korzystając z opcji wyszukiwania, łatwo znajdujemy potem wśród nich interesujące nas informacje.

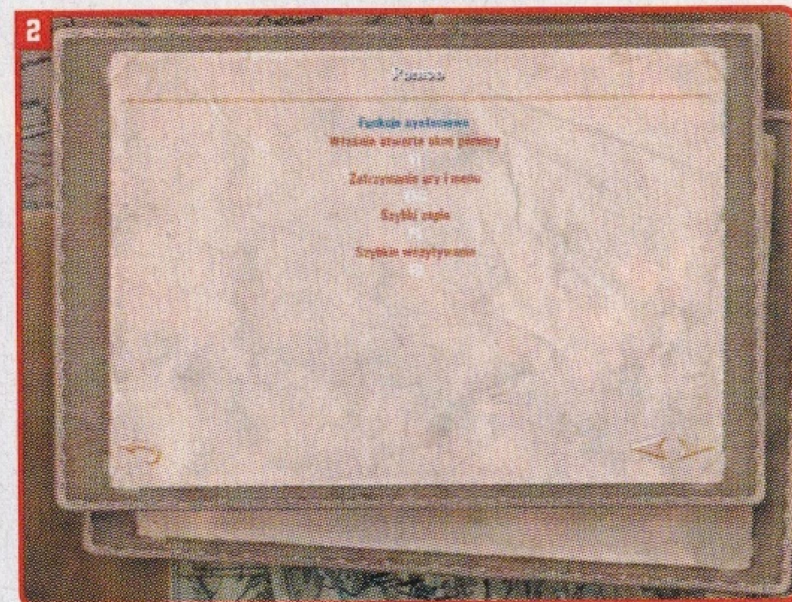
Korea: Zapomniany konflikt

1 Uruchamiamy grę, klikając kolejno na [Start] [Programy] [Korea Zapomniany Konflikt] [Korea Zapomniany Konflikt].

2 Wybieramy [NOWA GRA] i na ekranie wyboru misji **1** wpisujemy kod **hossana**, aby udostępnić wszystkie misje.

3 Wybieramy misję i rozpoczynamy grę. W czasie rozgrywki wciskamy klawisz [F1], by przejść do ekranu pomocy **2**. Tu wciskamy kombinacje klawiszy z poniższej tabelki. Klawiszem [esc] wracamy do przerwanej gry.





Poniższe kombinacje klawiszy wciskamy na ekranie pomocy

kombinacja	działanie
ctrl + M	nieograniczona amunicja
ctrl + I	nieśmiertelność
ctrl + X	niewidzialność

The Settlers: Dziedzictwo królów - Misje dodatkowe

1 Uruchamiamy grę, klikając kolejno na [Start] [Programy] [SETTLERS - Dziedzictwo Królów], [Misje Dodatkowe] [Graj w THE SETTLERS - Dziedzictwo Królów - Misje Dodatkowe]. Następnie wybieramy kolejno Gra pojedyncza i Misje dodatkowe i przechodzimy do pierwszej misji.

2 Rozpoczynamy grę i uruchamiamy kody przez naciśnięcie kolejno kombinacji klawiszy: [ctrl] [shift] [F12], [ctrl] [shift] [F11] i [ctrl] [F10].

3 Od tej chwili możemy używać wszystkich tajnych kodów znajdujących się w zamieszczonej poniżej tabeli.



Mamy ogromne zapasy wszelkich surowców, opracowane wszystkie wynalazki i widzimy każdy ruch przeciwnika. Tej bitwy nie przegrałby nawet najgorszy dowódca!

By szybko dostać większą ilość surowca, przytrzymujemy odpowiednie klawisze

kod	działanie
ctrl + F1	100 talarów
ctrl + F2	100 jednostek gliny
ctrl + F3	100 jednostek drewna
ctrl + F4	100 jednostek kamienia
ctrl + F5	100 jednostek żelaza
ctrl + F6	100 jednostek siarki
ctrl + F9	wszystkie wynalazki
ctrl + shift + F	odkrycie całej mapy
ctrl + shift + G	wyłączenie menu na dole ekranu

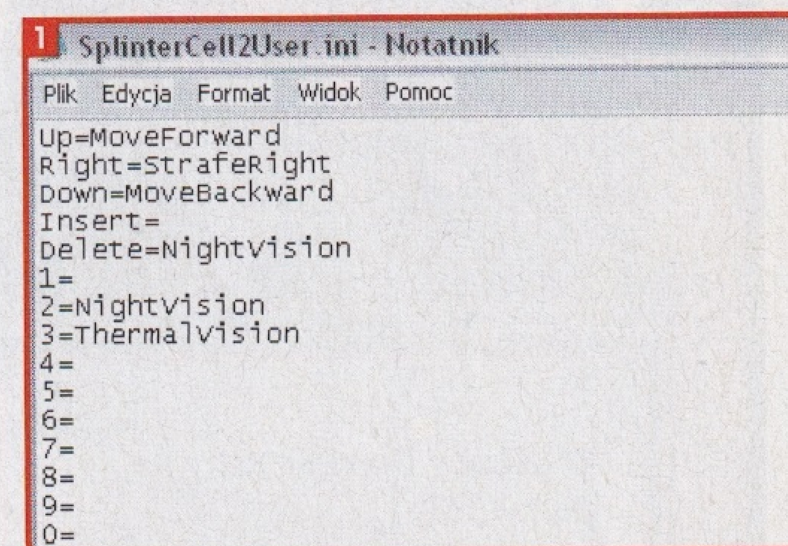


Efektem działania kodu ghost jest przenikanie przez wszystkie ściany. W ten sposób błyskawicznie dostajemy się tam, gdzie chcemy, ale zdarza się, że omijamy jakieś kluczowe wydarzenia. Albo śmiertelnie kogoś przestraszamy

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

1 Klikamy na [Start] [Programy] [Akcesoria] [Notatnik], a następnie w Notatniku wchodzimy do folderu, w którym zainstalowaliśmy grę.

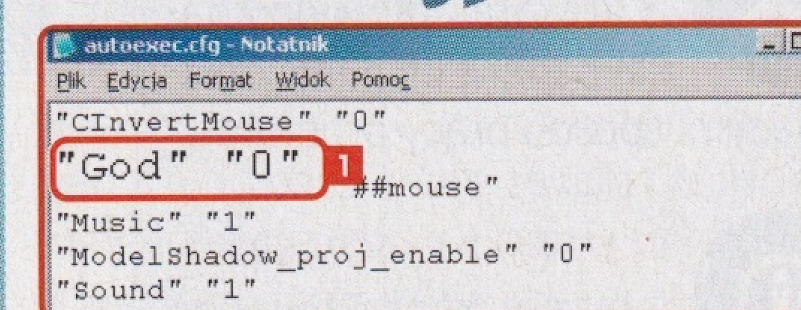
2 Wchodzimy teraz do folderów [offline] i [system], po czym klikamy dwukrotnie na plik [SplinterCell2User.ini]. Po zapisie engine.input wpisujemy kody, przyporządkowując je klawiszom **1**.



Kody przypisujemy nieużywanym klawiszom w pliku SplinterCell2user.ini

kod	działanie
fly	unoszenie się ponad podłogą
playersonly 1	zamrożenie przeciwników
playersonly 0	odmrożenie przeciwników
health	zdrowie
invincible 1	tryb nieśmiertelnosci
invincible 0	wyłączenie nieśmiertelności
killpawns	zabicie wszystkich przeciwników
ammo	amunicja
ghost	przenikanie przez ściany
walk	wyjście z poprzedniego trybu
invisible 1	niewidzialność (przeciwnicy zauważają Sama, tylko gdy na nich wpadamy)
invisible 0	koniec niewidzialności
summon echeloningredient.eringairfoilround	pojawienie się pocisku ogłuszającego
summon echeloningredient.edisposablepick	pojawienie się jednorazowego wytrycha
summon echeloningredient.eflashbang	pojawienie się granatu hukowego
summon echeloningredient.efraggrenade	pojawienie się granatu odłamkowego
summon echeloningredient.esmokegrenade	pojawienie się granatu dymnego
summon echeloningredient.estickycamera	pojawienie się przylepnej kamery
summon echeloningredient.estickyshocker	pojawienie się pocisku rażącego prądem
summon echeloningredient.ewallmine	pojawienie się miny

Snajper



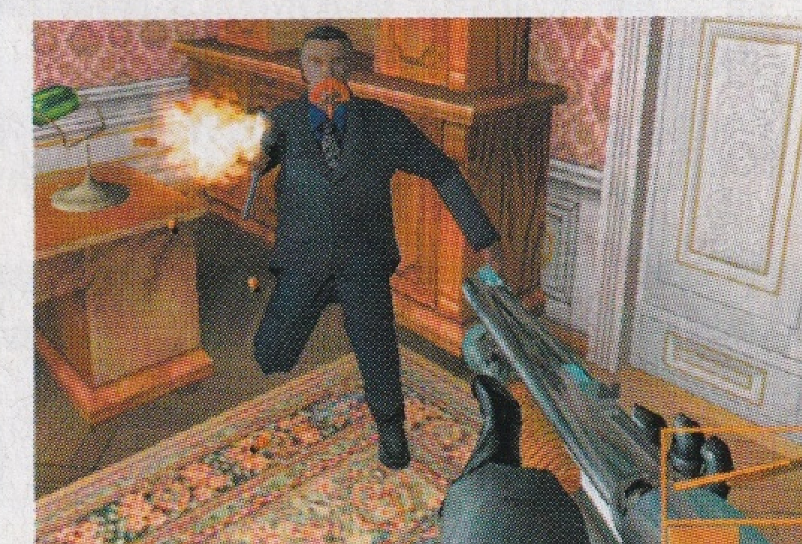
1 Klikamy kolejno na [Start] [Akcesoria] oraz na [Notatnik]. Po uruchomieniu się Notatnika klikamy na menu [Plik] i wybieramy z niego [Otwórz...]. W okienku, które się pojawia, odnajdujemy rozwijane menu [Pliki typu] i wybieramy [Wszystkie pliki].

2 Wchodzimy do folderu, w którym zainstalowaliśmy grę, a następnie klikamy dwukrotnie na plik [autoexec.cfg].

3 Teraz w zawartości pliku odnajdujemy taki zapis **1** i zmieniamy go na ["God" "1"]. Następnie z menu [Plik] Notatnika wybieramy [Zapisz] i [Zakończ]. Od tej pory po każdym uruchomieniu gry nasz bohater jest nieśmiertelny.



Ten helikopter szturmowy jest w stanie zniszczyć czołg, ale nie naszego snajpera



Po zapewnieniu sobie nieśmiertelności bez przeszkód podziwiamy brzydotę gry

Odpowiadamy na najczęściej zadawane pytania

W tym dziale rozwiązujemy problemy zgłaszane przez Was w listach oraz Gorącej Linii na stronie www.ksgry.pl. Piszcie, jeśli macie kłopoty z grami – pomożemy Wam!

Nie ma kasy z lodów

Nie wiem, co zrobić z budynkiem lodziarni w Grand Theft Auto: Vice City. Dotąd w każdym kupionym przeze mnie budynku robiłem wszystkie misje i zaczynał on przynosić dochody, a tu nie ma kółka, na którym nalicza się kasa. Co mam zrobić, by się pojawiło?

Lodziarnia zaczyna przynosić dochody dopiero po tym, gdy udaje Ci się sprzedać przechodniom 50 lodów. Policja jednak krzywo na to patrzy, dlatego najlepiej ustawić się gdzieś w pobliżu warsztatu lakierniczego – kiedy zwiększa się poziom zainteresowania stróżów prawa naszą osobą, wjeżdżamy do warsztatu i już możemy od nowa bezpiecznie sprzedawać lody. ■

Gorąca grafika

Mam problem z niektórymi grami. Czasem spokojnie sobie gram, obraz się nagle zamazuje, a komputer po chwili się zawiesza. Wcześniej te gry działały płynnie i nie było z nimi żadnych problemów. Co mam robić?

Podobne efekty są często powodowane przegrzewaniem się karty graficznej. Upewnij się, czy wiatraczek zamontowany na karcie działa prawidłowo – powinien zacząć się kręcić od razu po włączeniu komputera. Inną przyczyną kłopotów może być niewłaściwa (w wypadku starych kart – zbyt nowa) wersja sterowników. Jeśli gra zawiesza się na najnowszych sterownikach, spróbuj zainstalować starsze. ■

Słabowity Rayman

Czy są kody do gry Rayman 3? Rayman ma trochę za mało energii, nie mogę sobie poradzić z niektórymi przeciwnikami.

Do gry Rayman 3 autorzy nie przewidzieli niestety żadnych tajnych kodów. Ale są za to sposoby na zwiększenie maksymalnego poziomu zdrowia Raymana. Aby to zrobić, powinieneś zbierać specjalne klatki, które zostały poumieszczane w najdziwniejszych miejscach. Limit poziomu zdrowia bohatera rośnie co każde sześć zebranych klatek. ■



Kłopotliwy monitor

Mój monitor wyświetla obraz ze zbyt małą częstotliwością, widzę, jak obraz na nim migocze! Ustawiałem w sterownikach karty graficznej częstotliwość odświeżania na 100 Hz, ale to nie pomaga, bo kiedy sprawdzam ekran za pomocą narzędzi monitora, uparcie pokazuje mi się wynik 75 Hz. Co mam robić?

Monitor zazwyczaj jest w stanie wyświetlać obraz z wyższą częstotliwością niż ta, którą zakodował w sterownikach jego producent. Ta ostatnia informacja jest jednak dla systemu Windows najważniejsza, więc dopóki nie nakażesz systemowi jej ignorowania, wszystkie ustawienia częstotliwości monitora będą zaniżane właśnie do niej. Informację o maksymalnej częstotliwości wyłącza się w sterownikach karty (najczęściej w panelu właściwości monitora albo Monitor Properties). Uwaga! Nie warto ustawiać odświeżania powyżej 100 Hz, bo to nic nie daje, a niektóre monitory mogą zostać uszkodzone przy zbyt wysokim ustawieniu! ■

Emergency nie do zdekodowania

Zainstalowałem grę Emergency 2, którą zamieściliście na swojej płycie w numerze 8/2004. Niestety kiedy próbuję ją uruchomić, wyświetla mi się komunikat, że potrzebny jest kodek Indeo. Znalazłem stronę z tym dekoderem, ale każą tam za niego płacić! Podajcie adres jakiejś strony, z której można ten kodek ściągnąć za darmo.

Chociaż pakiet Intel Indeo jest darmowy, nieuczciwi ludzie próbują na nim zarobić. Ale nie zarobią, bowiem kodeki te zamieściliśmy do ściągnięcia za darmo pod adresem ksgry.redakcja.pl/ftp/pobierz.asp?Plik=891. ■



Ze strony GIER ściągamy za darmo kodek Indeo konieczny do uruchomienia gry

Komputer się wyłącza

Mój komputer dziwnie się zachowuje: czasem znienacka wyłącza się i uruchamia od nowa, a jestem pewien, że nie naciskałem przycisku Reset. Dzieje się tak niezależnie od tego, jak korzystam z komputera.

To zachowanie może być skutkiem przegrzewania się komputera. Pomoże wydajniejsze chłodzenie lub oczyszczenie radiatorów i wiatraczków z kurzu. Inną przyczyną samoistnych resetów może być za słaby zasilacz, zwłaszcza jeśli masz dwa napędy. Nowoczesne urządzenia pożerają mnóstwo energii, dlatego warto zainwestować w dobry zasilacz o mocy co najmniej 350 W. ■

Po co DirectX

Mam dziwny problem, nie uruchamia mi się część oryginalnych gier. Instalacja przebiega poprawnie, ale kiedy chcę grę uruchomić, wyskakuje mi okienko z błędem pliku D3D8.dll. Co ciekawe, niektóre programy uruchamiają się bez problemu, na przykład Gothic II.

Biblioteka D3D8.dll jest częścią składową pakietu DirectX 8 wymaganego do działania wszystkich nowszych gier. Najprawdopodobniej to z tym pakietem wystąpił więc problem. Radzimy przeinstalowanie DirectX-a, pakiet w nowej wersji 8 powinieneś znaleźć na płytach z grami, które nie chcą się uruchamiać. ■

Duchy San Andreas

Mam kartę graficzną ATI Radeon 9200 i gram w Grand Theft Auto: San Andreas, ale często występuje dość poważny błąd utrudniający rozgrywkę – mianowicie przechodnie są w połowie niewidzialni, widać ich lekkie zarysy, ale czasami widać całe postacie. W czym jest problem?

W wypadku starych kart graficznych – a do takich niestety należy Twoja – należy stosować starsze sterowniki, bo producenci kart często przestają wspierać przestarzałe modele. Dlatego też do San Andreas nie instaluj sterowników z serii 5.x. Na Twojej karcie gra powinna działać (i wyświetlać wszystkich przechodniów) na sterownikach 4.9, cieszących się opinią najlepszych do Radeona 9200. ■



Stopka redakcyjna



od 1999 roku

Adres redakcji: 02-337 Warszawa ul. Mszczonowska 2
Kontakt z czytelnikami: tel. (0-22) 458 76 00 www.ksgry.pl gry@komputerswiat.pl
Dyrektor wydawniczy: Marcin Przasnyski
Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zastępca redaktora naczelnego: Krzysztof Papliński
Redaktor prowadzący: Jakub Kowalski
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski (szef studia DTP), Marta Stanisławczyk, Jacek Tukendorf
Redaktorzy płyty CD: Romuald Wawrzyniak Piotr Wojtania
Zespół: Michał J. Adamczak, Wiktor Cegła, Paweł Chmielowiec, Dariusz Michalski, Mateusz Ożyński, Tadeusz Zieliński
Redaktor techniczny: Maciej Kunda
Korekta: Maria Lipszyc

axel springer
od 1994 roku

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

www.axelspringer.pl asp@axelspringer.pl

Adres: 02-222 Warszawa Al. Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park) Recepcja tel. (0-22) 608 41 00

Prezes zarządu: Wiesław Podkański

Wiceprezes zarządu, dyrektor generalny: Florian Fels

Dyrektor biura zarządu: Michał Fijoł
Finanse: Paweł Doktór (dyrektor finansowy)
Reklama: tel. (0-22) 608 43 00, (0-22) 608 41 18 ksgry.reklama@axelspringer.pl Małgorzata Cetera-Bulka (dyrektor), Anna Grecka, Magdalena Jóźwiak, Karol Karwowski, Piotr Roszczyk, Paweł Stano

Promocja: tel. (0-22) 458 76 12, 14 ksgry.promocja@axelspringer.pl Marcin Łukiewicz Alicja Sokołowska
Księgowość: Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż: Janusz Snarski (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)

Druk: RR Donnelley Europe, Kraków

Prenumerata i egzemplarze archiwalne: tel. (0-22) 608 40 02 faks (0-22) 608 40 07, infolinia 0 801 120 003 w godzinach 9-17 prenumerata@axelspringer.pl

Prenumerata krajowa: Poczta Polska i Ruch SA na terenie całego kraju
Prenumerata zagraniczna: Ruch SA (0-22) 532 88 19 www.ruch.com.pl, www.exportim.com